zxp

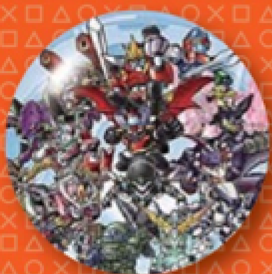
PSV 专辑

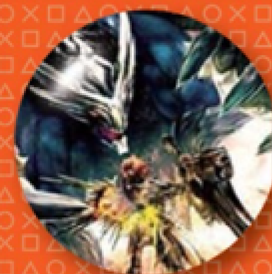
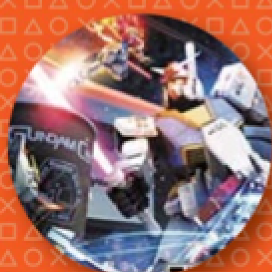
PSV SPECIAL

VOL.13









zxp



zxp

PSV专辑 VOL.13
PSV SPECIAL

Vita动态

Vita劲作



战极姬5 斩断战祸的霸王系谱 P18

Vita企划



噬神者2 狂怒解放 P105

Vita攻略



刀剑神域 失落之歌 P204

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PSV专辑》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PSV专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PSV专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《PSV专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《PSV专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PSV专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《PSV专辑》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net

文 马修 美编 香山



笔者在为上一辑《PSV专辑》撰写索尼掌机十周年特企的结尾时，正赶上国行PS4和PSV的发布会，当时笔者几乎是一边看着发布会的直播一边修改着结尾。而至笔者完稿时两部国行机都已发售一个月，其发售颇似前辈国行PS2，谈不上一帆风顺但也最终出炉。这里我们就带大家一起回顾下PS系主机的国行化之路。

破晓十一年

——PS系主机国行化全面回顾

初征·国行PS2篇

曙光，国行PS2计划

2003年的9月末、10月初，隔海相望的中日两国迎来了特殊的纪念日——中日邦交正常化30周年，一衣带水的两国自从30年前放下了历史上的不快重建友好，大到国际形势缓和小到个人生活的安逸与改善，无不意义重大，而索尼集团便在这个时候将其全球董事会召开地点设在了中国。索尼自从1996年正式进入中国后，便迅速创下了口碑，虽然经常因为价格而让普通家庭望洋兴叹，但质量与科技含量


■当时的索尼总裁安藤国威，首次提到将PS2引入中国大陆。

从来是毋庸置疑的。此次将董事会设在中国，自然有其重大的发展意图——加速开发中国市场，这也正是此次索尼全球董事会的最重要议题。期间除了对于市场开发的方案，对政府的礼节自然也是必需，因此当时刚刚上任的上海市委书记与索尼董事会长兼CEO出井伸之进行会见中，双方都表现出了在高新技术领域的合作意向。而总裁安藤国威在接受媒体采访时更表示，索尼将在中国引进一批新的电子产品，其中便包括全球热卖的PS2。

当时的索尼PS2在其诞生后的第三个年头，表现了对其他对手们的完全强势，早已稳稳地从前辈PS那里接下了电视游戏业界霸主的地位。而就在这年的开年，索尼中国有限公司下设立的负责PS相关的市场、渠道、本土化等业务推进的PS游戏本部，就已经被很多人猜测出索尼是有出国行PS2的打算了。

而2003年中国大陆的游戏市场，因为电子游戏媒体的遍地开花，玩家们对PS2早已不陌生，在特殊的市场环境下，水货渠道大量进入国内的PS2在经过加装直读IC的改机后便能玩廉价的盗版盘，也是大多数玩家的选择。所以这个消息在当时可以说是一石激起千层浪，虽然大多数玩家玩的还是盗版盘，但也因为电玩媒体人一直以来的共同努力，当时的国人起码已经有了正版盗版的概念、甚至不少有条件的玩家已经开始用实际行动支持正版，所以大家都知道，如果索尼的PS2进入，那么中国的电子游戏市场将掀开崭新的一页。

其实早在那以前，就有很多厂商用实际行动去开拓中国的电子游戏市场，像台湾联华电子就在1995年推出过完全面向大中华市场的16位主机A'can，尽管在处理速度和发色数上已经达到了16位机中的最高表现，但彼此全球的电视游戏市场正在向全新的3D游戏时代迈进；厂商方面更只有几家台湾游戏公司提供游戏，尽管被当时的国内媒体热情推荐，但市场终归是市场，尤其是普遍低收入甚至没收入群体的市场，更是叫好不叫座，终归昙花一现。而国外主机的代理，则先

后有香港万信公司代理的任天堂的SFC和GB，虽然可以在中国南方省份销售，但任天堂对当时那种行货主机和盗版同柜台销售的场面无法接受，更指万信反盗版不利，终究合作没能持续下去。而2000年6月国务院转发的文化部、公安部等七部委共同组织的44号通知《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》，更从官方禁止了电子游戏设备及其零件附件的销售，可以说给行货在中国的道路彻底堵死。

尽管如此，国内毕竟有着特殊性，国内的玩家倒也没有因为这一纸禁令而没得游戏玩，不仅大城市的街机厅照样营业，去专门卖游戏机和游戏的电玩店也照样买得到各种渠道进来的游戏机以及盗版游戏，玩家们的生活几乎没有受到任何影响，以至于很多人玩了多年游戏但却不知道国务院办法过电子游戏的销售禁令。反倒是索尼提出的大陆行货计划，让不少颇谙业界的玩家和媒体人们把那个禁令提了出来。有些玩家无视，有些玩家却对游戏市场的正规化仍有着深深的执念，而对游戏媒体来说正规化的游戏市场更是意义非凡，所以，媒体们紧跟不落报道的同时，玩家们的期待也在刚刚普及没几年的网络上发酵，PS2国行化的消息立即炒热。而索尼方面的高层对媒体和玩家们的热情也颇为高兴，不仅公布了2003年财年内在大陆市场推出行货PS2及游戏的计划，更提出到2008年中国能成为仅次于美国的索尼第二大市场的美好愿景。

▲索尼官方的国行PS2新闻稿中的主机概要及规格。

那段满园春色关不住的日子

10月14日，日本电脑软件知识产权协会（ACCS）宣布在上海开设的旨在与版权局、公安部等中国政府机关进行反盗版工作的ACCS上海事务所（准备室），自然而然地被玩家和当时热火朝天的国外主流游戏机国行化的事情联系起来。

当时需要法律保护版权的日本游戏公司不光索尼一家，就在索尼宣布计划推出国行的几天前，其游戏领域的老对手任天堂，就和中国的神游科技公司宣布游戏合作计划，而且其主机从正式公布到上市只有一个月，这种节奏有些让人措手不及。尽管如此，在国内掀起的波澜还是没有国行PS2大，索尼本身在国内的粉丝众多，而神游方面主推的神游机又是前代的N64而非现役的NGC，所以我们回顾2003年秋天那个令人振奋的季节时，尽管可以说索尼和任天堂两大世界级的游戏公司正在一起开发中国大陆的行货市场，但影响力上还是国行PS2更大。不过相比任天堂方面准备充足的宣传和销售计划，索尼这边厢却迟迟没有给出具体的销售日，有的只是坊间传闻，而后这些坊间传闻又被时间无情粉碎。

当然，这段时间索尼是在积极地进行着筹备——比如当时人们最关注的，是作为国际大公司的索尼，将如何面对刚刚才推行3年的电子游戏销售禁令，44号通知虽然对水货市场几乎没起作用，但对于想正规进入中国大陆并开辟中国市场的国行主机，却是不得不直面的问题。国行PS2的对策是：并没有定位成游戏机，而是在家电和家用娱乐电器上着手，最终定位为“电脑娱乐系统”。至于当时盗版水货牢牢占据了游戏市场的现状，索尼亦做出以不了解电视游戏的普通消费者和家庭作为主要对象的销售计划，因此将时间定在圣诞和元旦，并计划在北京、上海、广州三大城市中打造代理专卖店，而对于来年国行的销量，官方谨慎地给出了20万的预期——在今天看来，这个数字有些高，但对于当时PS2在世界的热



▲PS2国行发布会现场的比波猴，《捉猴啦》作为轻松有趣的游戏而位列国行首发作品之一，但后来国行PS2发售时并未见其身影。

销的盛况来说，这个目标已经是非常谨慎了。

2003年11月28日下午3点，索尼中国有限公司在北京东方新天地电影城举行了国行PS2的发布会——PlayStation2电脑娱乐系统中国上市的记者招待会，发布会上首次向国内媒体正式介绍了国行PS2的详情，包括5座首发城市（北京、上海、广州、深圳、成都）、针对当时中国家电普遍银色的情况而专门为大陆行货推出丝缎银色、1988元的售价、12月20日发售、首发的三款游戏及168元的游戏售价等详细信息，除了首发游戏，还播放了很多第三方游戏的影像，并公布了游戏代理发行的方式以及已经取得授权的国内公司。这么大的计划，当然少不了邀请相关部门的领导，新闻出版署、出版工作者协会、消费者协会都有重要高层到场。尽管已经定位为“家庭电脑娱乐系统”，但到场的新闻出版总署音像电子和网络出版司副司长在讲话时，亦没避讳2003年对于中国游戏业的重要以及索尼将PS2推入中国市场的重大意义——当然，这里也有个模糊字眼，就是禁令说的是“电子游戏”，也就是传统说的街机与电视游戏，而“家庭电脑娱乐系统”的国行PS2的重要作用，在于“游戏业”而非“电子游戏业”……当然，时间已经过去这么久，十年后上海自贸区建立之后这个禁令已经冰释，但当时作为主管部门的新闻出版总署副司长的话，也引来了颇多的猜测。

其实比起中国政府高层的态度，玩家们更关注另外两件事，一个是游戏，一个是售价。游戏上，最关注的是简体中文，而官方给展出的游戏不光是中文化，连PS2的菜单以及手柄的产品铭牌这些，也都全部中文化，可谓是非常彻底，至于数量大家反倒不是多在意，毕竟官方还预告了那么多第三方游戏。真正引起争议的是价格，因为就在不久前日版PS2刚刚降价，当时国内的水货PS2花1600元就可以买到，而行货却要1988。

即便是已经知道后来的结果，在回顾2003年秋至2004年初这短暂的几个月，相信仍然会有不少经历过的老玩家能回想起当时的激动，那段时间在任天堂、索尼相继展开大陆国行主机业务的同时，中国首届大型的游戏业展会——Chinajoy也于2004年1月在北京举行，来自全世界的近100家厂商都来到这个看起来即将爆发的、潜力巨大的中国市场的第一届游戏展会，这其中既有索尼、育碧、Namco、Square Enix、诺基亚等国外厂商，也有金山、盛大、新浪、搜狐等国内企业。时机恰逢索尼国行PS2公布，几乎所有的玩家和媒体都相信，这段日子将成为中国游戏史上值得铭记的纪念日，而Chinajoy更将是继美国E3、日本TGS、欧洲ECTS之后的又一大国际性、专业性、权威性的游戏大展。

如果用一句诗来概括那段让人觉得充满希望的日子，“满园春色关不住”大概是最合适的了。



▲第一届chinajoy的场馆——北京展览馆。

挫折随之而来

事实总是不尽如人意，尽管PS2发售的坊间传言的日期一再被现实粉碎，但官方发布会公布的12月20日也因故推迟，因什么“故”没说，总之延期了。之前我们一直含含糊糊地在说“中国的特殊”，那么在国行PS2的延期，也依旧要追溯到11月18日的记者招待会、也就是发布会上去。

我们看下当时出席发布会的政府部门名单，作为主管部门的新闻出版总署名列其中，但这只是之一，当时的文化部并未有官员到场，其后的12月6日，在北京召开的第二届中国互联网大会上，文化部市场司副司长没点名地指出一些游戏机想要进入中国，并强调2000年的禁令没变，接着索尼中国便收到了文化部下发的禁令通知。面对另一主管部门的禁令，索尼中国只好前去周旋，而眼看着原定的发售日将近，索尼中国在发售前一天不得

已公布了延期通知。

期间索尼中国到底做了什么努力和打点，我们无从得知，惟一知道的，是最终文化部没有彻底难为索尼，还是通过了，但代价却是只允许在上海和广州首发，且不能有任何形式的广告宣传。

如此的结果，便是首发寥寥，甚至说以最低调的形式进行了首发，尽管零售店的首发游戏展示吸引了一些路过的非游戏玩家，但终究是围观居多，真正掏钱买的则是早已购入水货PS2而对索尼PS品牌拥有深厚感情的玩家们。原本计划在中国大展宏图、以非电视游戏



▲笔者的沉睡箱底多年国行PS2，因为这篇特企而重新被请出来拍了照。

玩家的普通消费者为开拓群体的PS2大陆推广计划，最终失败。整整2004年一年，国行PS2销售不过几千，不用说与全世界PS2的火热销售情况相比，即便是与之前的20万年销量目标也是相去甚远。文化部的禁令显然是重要原因，不过也有消息透露，说最开始在文化部这里就没获得通过，但是因为在同为主管部门的新闻出版署那获得了批准，所以索尼就召开发布会，因此现场并没有文化部的官员到场。

中国民间有句俗话，叫宁落一群不落一人。国情的问题放下不谈，当时政府公关的缺失，也的确给包括索尼在内的所有厂商一个警醒。

不过文化部的那纸禁令也只是原因之一，单单从市场销售的角度来说，延期的那10天的影响还并不算很大，禁止广告宣称虽然影响到的国行PS2面向普通消费者的推广计划但却还不至于致死，毕竟最终文化部也是给放行了，真正的问题和大多数失败的游戏机一样——游戏少，整个国行PS2的生命周期内也只推出过10款游戏，不过这倒不是因为索尼有意为之，毕竟国内的审批也是要直面的一个现实。

4月初上市的《真·三国无双2》国行版，在当时国内玩家群体中颇受关注，这款游戏不仅仅是文字汉化，甚至连语音都重新配音成中文，并且和主机一起进行2000元大礼包捆绑销售的活动，但和主机一样，叫好得多，实际买得少，毕竟当时的《真·三国无双》已经出到了3代；同时也和其他国行游戏一样，168的定价虽然比其他市场的正版游戏都要低很多，但在国内还是超出了人们的心理预期，不说5元的盗版，就是PC正版往往也都是几十元。因此官方痛定思痛之后，提出50～100、100～150以及150元以上三个标准的定价，然而终究没能实施。更尴尬的是，中国大陆是单独一个区，这意味在锁区的PS2上，中国大陆行货能玩的，就只有屈指可数的国行中文游戏。

回光返照的短暂热销

2004年大陆行货的销量情况让索尼高层丧失了信心，其表现在游戏上便是汉化游戏也少了，到2004年末，早于大陆行货发售一年的港版和台版的游戏却都超过了300款，销量更是分别达到100万和45万。而无奈的官方除了减少国行汉化游戏的送审，也将国行PS2直降500元，以1499元的价位销售。

从售价上说，这次降价也算是亡羊补牢，跟国际接轨了，但为什么现在才降价？比下同期发售的另一款国行游戏机，半年前的2004年5月，神游公司发售了任天堂掌机GBA，虽然当时主流掌机的已是新型的GBA SP，但旧版GBA毕竟没算过气，但售价却非常低廉（和官方汉化游戏《瓦力欧寻宝记》同捆售600元），后来的小神游SP、iQue DS这些更是以等于甚至低于水货的价格在市场上和水货正面竞争，那么索尼的PS2的定价怎么就那么高？

一个重要的原因，PS2是进口产品，既然是进口产品，别管是海外加工还是国内工厂生产后出口转内销，一律要交纳价格不低的关税；那GBA呢？GBA本身当然是任天堂的产品，但小神游GBA却是任天堂以合作研发的名义与神游展开的合作的产品而非进口，所以免去了一大堆费用，而代价是用



■70000型PS2，SCE方面主推薄版机却阴差阳错地成就了国行PS2的短暂热销。

iQue换掉了Nintendo，不过任天堂并不在乎，以至于任天堂的掌机在iQue这个牌子下整整热销了两个世代。但索尼却无法接受，能做的便是忍痛降价，在游戏已经确定没法赚钱的情况下，游戏机降价这么多，难免不让人怀疑索尼这是在甩货。

不过这次降价带来了意外的热销，但是这个热销和那些稀少的中文游戏没关，而是因为在此之前，国行PS2已被破解。

当时的国内PS2市场行情可以说是处于“断层”，索尼官方的厚机停产，全面推广薄机，使得原本加装直读芯片技术成熟的厚PS2新机难觅，薄版则因为直读散热问题而烧光头事件频发，当时的国行版便成为了破解的目标，其直读芯片在2004年末便被开发出来，但因为主机价格高昂而乏人问津，如今价格下落到正常，又已经破解，自然成为很多玩家的购买首选。但是这种情景维持的时间并不长，几个月后当薄机稳定的芯片推出并且支持了外接硬盘后，国行PS2因为破解原因的热销优势便也没了。

就这样，国行PS2在经历了首发的尴尬后，又在次年经历了更尴尬的降价+破解的短暂热销后，甚至都很少被人提起了。

2006年夏，索尼中国PS本部被裁撤，索尼曾经的PS2大陆行货推广计划彻底完结；与此同时，索尼电脑娱乐公司北京代表处成立，负责中国大陆游戏业务的开展，但也仅仅是挂牌而已。

冬季的蛰伏

在索尼中国对大陆市场从满怀热情地开发到任由发展的冷淡的转变期间，曾经颇为世界瞩目的、一度被认为将会是世界第四大游戏展的Chinajoy，在数年之后，也彻底完成了从世界展会到国内游戏展会的转变，网游和页游成为了主要宣传对象，而围绕showgirl的各种八卦消息和炒作更成为媒体的着眼点。但索尼还是坚守在Chinajoy，2006年还携带了PS家族的家用机新贵PS3前来参展，自然又引来一片索尼国行是否归来的热议——和国行PS2不同，PS2时代以及以前的FC、MD/SFC时代，国内玩家可以说一直使用的是组装机或破解机，对锁区完全没概念，即便媒体的报道和官方公布的数据中提到也不会被重视——反正买回家的机器什么游戏都能玩。直到国行PS2走麦城才让玩家们注意到锁区的影响之大：能让一腔情怀花近2000元支持国行的玩家们只有寥寥数作可玩。而PS3在游戏上是不锁区的，所以当索尼携PS3前来参展时，有关国行PS3的猜测便出现了，乐观的甚至认为这将是一个不锁区的新国行，但大多数人因为有了前次国行PS2的经历，也都没抱太大希望，结果果然如大多数玩家预料的那样，也仅仅是展出，并无下文。

其实在一年之前的2005年，



◀2005年曾经一度盛传PSP将有国行版的消息。

当时我们的国内游戏平媒同行便在其杂志上刊登了通过其渠道了解到的 PSP 行货的消息，甚至指出售价为 1799 元，而同行们在联系到索尼中国时，却没有得到肯定及否定的答复。尽管杂志上市后引发了新一轮的转载和期待，但最终也是没有下文。同为游戏平媒人，笔者相信同行们当年的确是获得了可靠消息，虽然笔者所在编辑部的《游戏机实用技术》和《掌机王 SP》出于谨慎而未提起，但面对当时网络上铺天盖地的消息，作为经历了对国内游戏市场正规化期待的老玩家，也同样在默默关注并期待。其实从当时索尼中国的回答态度来看，应该是有这个计划的，否则直接否定即可，但最终还是因为某些原因没能实施。行货 PSP 如此，行货 PS3 又何尝不是？若不为寻找机会在大陆重新开拓游戏市场，索尼又何苦花着大钱坚守在 Chinajoy？在展出了 PS3 之后，索尼中国方面是否接触了有关部门？目前已无法知晓，但展出之后不了了之，的确有些吊诡。

2008 年，在连续多年参加 Chinajoy 皆无结果之后，索尼放弃了当年的 Chinajoy 的参展，一直到 2012 年，才再度回归。

在索尼淡出国行 PS2 直到退出 Chinajoy 这段时间里，索尼的竞争对手任天堂已经通过 iQue 这个品牌获得了成功，售价低于水货、又有质量保证和售后服务，使得行货成为了玩家们的首选，而经历了万信时代过于较真而导致推广失败的任天堂，本身对行货主机和烧录卡这类盗版用品一同销售的睁一只眼闭一只眼，也进一步扩大了 iQue 系列掌机的销售，不仅出了中国龙以及一系列的大陆专有限定主机，在 GBM 发售时甚至和其他市场同时首发。不过随着智能手机对传统各领域带来的革命性破坏，传统的掌机市场尽管凭借核心游戏避免了被冲垮、，但规模仍缩小不少，任天堂的保守经营政策下，3DS 时代的神游 iQue 再无 NDS 时代的表现。

归来·国行 PS4/PSV 篇

新生与回归

2011 年 12 月 17 日，PS 系列最新掌机 PSV 发售，其对 3G 格式的支持引发了不少推测。就在 PSV 发售后没多久，便传出了索尼与联通进行 3G 版 PSV 合作的传言，有 PS2 的经验和教训在先，将 3G 版 PSV 作为移动设备引入简直挑不出任何问题。索尼的前代掌机 PSP 更是在中国大陆出现了罕见的热卖，尽管有很多人认为 PSP 的热销源自于破解带来的免费游戏，但来自水货商的数据却是 PSP-3000 发售后在没破解的情况下还是在中国销售出了将近 100 万，这样庞大的市场，索尼没可能真的放弃。事实上就在港版 PSV 发售前，索尼电脑娱乐香港的总经理项明生也在微博上欢迎大陆玩家前去购买，这说明索尼一直很重视大陆市场、尤其是与 10 年前完全不同的正版意识和购买能力都越来越强的中国大陆市场。



▲索尼电脑娱乐（亚洲公司）与广东动漫城合作项目签约仪式。

尽管“与联通合作的 3G PSV”没了下文，但 2012 年 6 月，一个比传言振奋得多的消息来了，在广东动漫城揭幕仪式上，作为嘉宾出席的 SCE 亚洲总裁安田哲彦宣布了索尼电脑娱乐广东公司宣布成立的消息，此前虽然索尼电脑娱乐在中国一直有事务所，但成立公司却是第一次，即便是上次负责国行 PS2 发售的 PS 本部亦无法与此次相比。同年 7 月，阔别 Chinajoy 4 年的索尼再度归来，这次不仅高调回归，更再度带来了已经走出低谷正在全世界热销的 PS3 以及掌机新贵 PSV，更带来了中文版游戏的试玩。之后，各种带截图的认证传言便经常传于网络上，尽管玩家们对此已经免疫，而 SCE 和索尼中国一直也没有表态，但大家都知道，索尼一直在默默地努力，新的索尼国行主机，已经在渐渐地走近了……



◀中国（上海）自由贸易试验区。

2013 年 9 月 29 日上午 10 时，中国（上海）自由贸易试验区正式挂牌成立。2014 年 1 月 6 日，国务院办公厅下发的《国务院关于在中国（上海）自由贸易试验区内暂时调整有关行政法规和国务院文件规定的行政审批或者准入特别管理措施的决定》中也明确提到：允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售，通过文化主管部门内容审查的游戏游艺设备可面向国内市场销售。而 2000 年颁布以来并一直实施的 44 号通知则在新的文件中宣布暂时停止实施，这意味着当年国行 PS2 遭遇滑铁卢的重要阻力之一得以消除，上海自贸区的设立，无疑吸引了众多大陆玩家的关注。

5 月 26 日消息，上海东方明珠集团正式发布公告，与索尼中国签约在上海自贸区成立两家合资公司：上海东方明珠索乐文化发展有限公司和索尼电脑娱乐（上海）有限公司，分别负责 PlayStation 硬件与软件产品和服务。此次合作被看做是引进 PS4 大陆国行的又一大动作。

2014 年 9 月 29 日，中国国行版 Xbox One 在延期一周后发售，在此之前不光 Xbox 玩家，很多索饭和任饭也都表达了对微软主机这次首发的祝福，因为大家都知道，这是中国大陆行货时隔 10 年之后再度走出艰难的一步，这一步并不是某个厂商、某个主机，而是整个国内的电子游戏行业在 44 号禁令暂停实施后走出的第一步。尽管因为售价高（3699 元的家庭娱乐版和 4299 元的首发限量版）以及锁区使得没有出现预想中的热卖，但首发超过 10 万台的销量对比之前的国行 PS2 还是好出太多。

路阻而远，国行 PS4/PSV 的公布与延期

微软先走出一步，已经有过国行推广经历的索尼也不再遮遮掩掩，12 月 11 日，PlayStation 中国在上海举行发布会，PS 国行主机终于确定重返大陆。发布会上，SCE 官方以极大的诚意向玩家介绍了国行 PS4 和 PSV，除了索尼高层和相关政府官员，这次到场的还有很多国内厂商，10 多年来因为政策原因，国内的电视游戏一直未能发展，但非“电子游戏”的网游、页游以及手游却一直发展壮大，而与国内厂商合作不仅仅是加强本土化，同时也体现了索尼对大陆地区的重视，无论是开拓电子游戏玩家以外的市场，还是作为政府公关，这一步都称得上是妙招。而售价上，国行 PSV 1299 元，裸机版 PS4 售价 2899 元，包含 PS4 专用摄像头和支架的套装为 3299 元。并专门为中国玩家准备了特别纪念版和龙版。除此之外，索尼方面的两位高



□国行 PS4/PSV 发布会。

层的中文也是一大亮点，如果说索尼电脑娱乐亚洲执行副总裁织田博之的中文还带点日语腔调，那 SCE 中国战略部部长添田武人的流利中文便直接拉近了与国内玩家的距离。“一切为了玩家”——是此次发布会的口号。

这场刚刚过去的发布会可以说相当成功，但却也让人心怀忧虑，如果说当年国行 PS2 的发布会上文化部无官员到场还没多少人注意的话，这次一直没提及锁区就是大家关注的了——和 2006 年展出 PS3 时候玩家们的热情期盼不同，当时大家都以为 PS3 游戏不锁区所以国行应该也不会，但刚刚发售没多久的 Xbox One 却用事实告诉大家，即使主机原本不锁区，国行版也可能锁。而官方面对多方追问采用各种含糊的回答，更让各种猜测和捕风捉影随之而来，部分网站甚至出现了各种渠道拿到的国行 PS4 并进行评测，得出不锁区的结论，引得转发一片……

对于这种热情，理论上应该是主机上市前最积极的预热以及媒体增加点击的双赢结果，但还是有人冷静地指出，发布会之后不该这么过于高调，因为在正式发售前谁也不知道会出什么差池，毕竟有前车之鉴……果然，在一片不锁区的叫好声中，向相关部门的举报多了出来，其中一位被人肉出现实身分的网友更引起了极大的争议。2015 年 1 月 8 日，索尼电脑娱乐 (上海) 有限公司宣布，原定于 1 月 11 日在中国大陆市场发售的 PS4 和 PSV 因为种种原因无法及时上市，具体的产品和发售时间另行通知。

事情过去不到半年，但当时网上的群情激奋却记忆犹新，不过添田武人引用大家学生时代耳熟能详的那句“这正如地上的路，其实地上本没有路……”后，还是给众人吃了定心丸：索尼正在努力，大家不要灰心。

国行归来

▼相比当初国行 PS2 的低调首发，此次国行 PS4/PSV 的首发配得上“盛况”二字，添田武人对待被迫延期问题上的隐忍与宽容成功将不利化为有利，为国行赚足了人气。



终于，等待国行的玩家们等来了好消息，3 月 10 日，索尼方面宣布将于 3 月 20 日发售国行 PS4 和 PSV，而 10 天之后，两部 PS 家族最新的家用机和掌机如约而至，首发的简体中文游戏亦同步上市。玩家们最关注的锁区问题也终于有了答案：游戏不锁区，但外服的 PSN 商店无法访问，且外服账号无法登陆，尽管没有实现完全的锁区，但结合宣布延期前的不锁区评测、遭到举报以及遭遇延期，可以感受到两个月以来 SCE 方面所做的努力和争取，而首发游戏的阵容，更远非当初 PS2 艰难上市时可比，右表是两部国行主机的首发游戏名单：

国行 PS4
- 纳克的大冒险
- 真·三国无双 7 猛将传 完全版
- 特技摩托 聚变
- 雷曼 传奇
- 九阳神功 先行版
- 南瓜先生大冒险

国行 PSV
- 小小白日梦
- 真三国无双 7 猛将传 完全版
- 讨鬼传 极
- 最终幻想 X HD 重制版
- 最终幻想 X -2 HD 重制版
- 雷曼 传奇
- 虚拟农场 14



▲除了 PS4，Playstation 中国官方也在大力推广国行 PSV 游戏。



▶大陆国行版 PS4 和 PSV 的官方定价都比较低廉。

看了首发游戏名单会发现，这些游戏包含了多种类型以满足不同玩家的需要，而且除了《真·三国无双 7 猛将传 完全版》、《雷曼 传奇》、《讨鬼传 极》这些国外厂商作品，也有《九阳神功 先行版》和《小小白日梦》这些国内厂商的作品。而相比水货，国行游戏的价格也很低廉。加上完善的售后服务，足以对冲国行主机相对水货售价多出的价格，所以正如我们在《掌机王 SP》232 辑对国行 PSV 的评测中所说：不需要数字版和 DLC 内容的玩家，完全可以把行货主机纳入考虑范围之内。更何况，官方也一直在努力，更多的游戏也在送审。在国行 PS4 和 PSV 首发一个月后，添田武人在接受采访时称国行主机的发售达到了预期，国外游戏产品引进、国产游戏产品开发、国内用户的支持，三点已经连接在一起形成了一个良好的循环。可以说，此次索尼在中国的起步很顺利。而在提到未来，则提到索尼希望按照国外一些知名开发商通过索尼的平台做起来的模式，来和中国开发商一起合作把中国的业务做起来，和中国厂商一同打造中国特色的游戏。

关于国行 PS 主机的这篇特企便写到这里了，在写到其他两家游戏厂商在国行方面的努力时，笔者头脑中亦一直萦绕着添田武人先生的那句“求大同，存小异”，中国的游戏市场从商场开始卖组装 FC 和黄卡开始便已形成，后又随着电子游戏媒体的出现而使得核心玩家队伍形成，并有了专门的游戏专卖店，但却始终因为某些原因而长期处于散乱状态。而索尼在 PS2 国行失败之后的 11 年之后携 PSV 和 PS4 再度归来，政策上的阻力尽管还在但已放宽很多，盗版情况亦在但大多数玩家已经习惯性地支持起了正版，在国行遭遇延期时，厂商和玩家互勉的场景回忆起来仍让人感动——作为游戏玩家，期盼一个正规的游戏市场太久，尽管这次仍只是迈出起步，但还是给予国行 PSV 和 PS4 最大的祝福：祝成功，祝大卖。



PS+俱乐部



随着国内掌机市场逐步建立起来的正版意识越来越牢固，也有越来越多的玩家开始关注起 Playstation Plus（简称 PS+）。PS+ 会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，“PS+俱乐部”栏目旨在为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。

4月免费游戏推荐

怪物口袋

MonsterBag

日服、港服、美服、欧服



游戏类型	ACT	游戏语言	英文 / 日文	发售时间	2015 年 4 月 7 日
奖杯总数	13（铜杯 9、银杯 3、金杯 1、白金 0）	全奖杯难度	3/10		
全奖杯时间	约 2 小时	相关攻略	-		

本作是一款动作解谜类游戏，玩家扮演的是一只名叫 V 的蓝色小怪物，为了给自己主人——小女孩 Nia 送去她遗忘的包包，V 踏上了属于自己的冒险。由于游戏中的人类都非常惧怕怪物，一旦发现 V 接近就会一手拍死它，因此玩家需要利用有限的道具偷偷避开人群，有时还需要留意周围的一举一动，完成场景中 NPC 的要求才能顺利过关。随着游戏的推进，V 还可以使用念力操控道具，帮助自己逃离困境。通关后玩家再打一遍 O BLAINS MODE 则可解锁 stage 20V，开启隐藏结局。本作虽然流程较短，但其独特的美术风格和耐人寻味的剧情设置都值得玩家细细品味，极易上手的操作和难度较低的奖杯设置也不会给玩家造成负担。



盗贼遗产

ローグ・レガシー

日服



游戏类型	ACT	游戏语言	日文	发售时间	2015 年 4 月 8 日
奖杯总数	30（铜杯 12、银杯 11、金杯 6、白金 1）	白金难度	9/10		
白金时间	35 ~ 50 小时	相关攻略	-		

本作的设定是子子孙孙不断挑战自动变化的迷宫。玩家每次进入迷宫时，迷宫都会随机自动生成，而操纵的角色一直要在迷宫中奋战到死亡为止，然后由后代子孙继承其能力，展开新一轮的挑战。操纵角色在迷宫中死亡时，要从三名子孙中选择自己的继承者，每个继承者的职业和技能都有所不同，有擅长魔法的法师，也有擅长防御的骑士，甚至还有战斗能力低下但擅长探索的职业。父辈死亡时获得的金钱还可以用来强化子孙的战斗力，为突破迷宫做出贡献。本作在奖杯设置方面难度极高，有着要求最少死亡次数的高难度奖杯，作为一款动作游戏来说极富挑战价值。



像素滑板 2 欢迎来到奥莱坞

OlliOlli2: Welcome to Olliwood

日服、港服



游戏类型	ACT	游戏语言	英文	发售时间	2015 年 4 月 9 日
奖杯总数	27（铜杯 12、银杯 8、金杯 6、白金 1）	白金难度	8/10		
白金时间	15 ~ 20 小时	相关攻略	-		

本作是一款非常爽快的滑板游戏，玩家需要操控滑板少年在 2D 横向卷轴关卡里飞驰。游戏本身难度不低，玩家所操控的滑板少年需要在不同设计的关卡中，完成起跳、磨板、做特技动作、落地等操作，动作越华丽、连击数越高，得分越是会蹭蹭地往上涨，不过要是不小心掉落到阶梯上，也会瞬间被摔成“狗吃屎”。这款广受业内媒体好评的作品有着独特的艺术风格和丰富的关卡设计，玩起来也非常顺畅、刺激，不过对玩家的反应和操作有着较高的要求，这也使得白金奖杯的获得难度非常高，对自己的技术和手法没信心的朋友切勿轻易开坑。



杀戮地带 佣兵

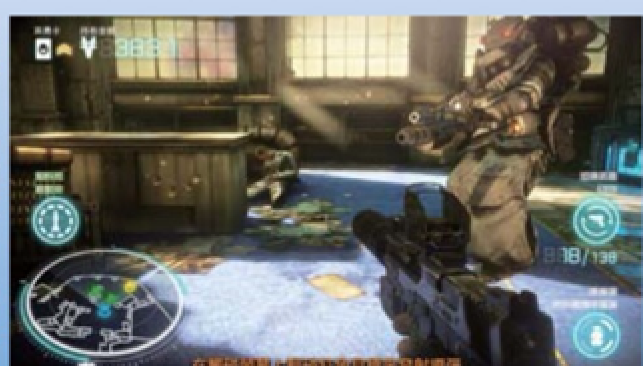
Killzone Mercenary

港服、美服、欧服



游戏类型	FPS	游戏语言	中文	发售时间	2013 年 9 月 4 日
奖杯总数	53（铜杯 42、银杯 8、金杯 2、白金 1）	全奖杯难度	4/10		
全奖杯时间	约 60 小时	相关攻略	《PSV 专辑》Vol.7		

作为 PSV 平台早期的 FPS 作品，本作的素质可圈可点。画面表现非常不错，多难度的选择适应各种玩家群，大量的武器和装备让游戏过程变得更加丰富多变。除了单机流程的任务关卡外，玩家还能通过网络模式和全球的玩家联机对决，让游戏的耐玩度再度提升。游戏的奖杯获得方法都不算难，只有以老兵难度完成所有剧情任务的金杯需要循序渐进地磨练技术后才能拿到。当然，全情报收集这类耗时的奖杯也是存在的。本作后来还追加了付费 DLC“BOT 地带士兵训练”，供玩家在单机环境下与 AI 控制的敌人展开虚拟的“网络对战”，对于刷奖杯大有裨益。



注：由于美服采取每周更新，书刊上市时可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中“发售时间”以最早发售的版本为准，“白金难度”和“白金时间”仅供参考。

DLC天国



"DLC 天国"为玩家们推荐近期热门作品的相关 DLC，此外游戏通过免费补丁追加的内容也会予以介绍。由于日本方面消费税的上调，不少游戏和 DLC 的售价都变得有零有整，习惯购买点卡进行充值的玩家需要计算好余额。

《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》奖励关卡包

服务器	日服
售价	2800 日元

推荐度：★★★★☆

与《时狱篇》一样，《天狱篇》的 DLC 内容也为奖励关卡，目前已配信 24 关。奖励关卡的内容为外传小故事，出击阵容是系统预设好的，第一次完成可获得金钱、Z 芯片和强化部件的奖励（第二次以后则为少量的金钱），对本篇的攻略有一定帮助。每关的价格为 100 ~ 150 日元，另外厂商也推出了关卡的集合包，如果买集合包可以获得专门的特典，而购入全部的关卡后，还有全购入特典奖励。



《战国无双 编年史3》追加剧本

服务器	日服、港服
售价	104 日元、8 港币

推荐度：★★★☆☆

本作的 DLC 剧本有"柳生の剑术指南"、"半兵卫に挑战"、"亲の心子知らず"等 6 个关卡，其中既有原创的恶搞剧情"美女の诱惑そして"、"新说'桃太郎'"，也有基于史诗战役——贱岳之战的 IF 剧本"花の天下"。包含全部 6 关的剧本合集包售价为 498 日元 /40 港币，另外本作的服装、军马、编辑部件类 DLC 能与《Z54》通用，还算比较良心。注意，中文版目前尚不对应这些剧本 DLC。



《战国无双4-Ⅱ》追加剧本

服务器	日服、港服
售价	206 日元、16 港币

推荐度：★★★☆☆

《Z54-Ⅱ》的 DLC 剧本全部收录在"梦幻の章"中，包括"井伊家家训传授战"、"天正忍者合战"、"天下一夫妇决战"、"色男名誉挽回战"等 8 个关卡，整体难度不高，剧情也较为轻松欢乐，但也有"关ヶ原最终决战"这个例外。由于不像《Z54》那样包含特殊的家宝，因此 DLC 剧本在实用性方面大打折扣。不过包含全部 8 关的剧本包仅售 1234 日元 /42 港币，优惠幅度极大，非常有吸引力。

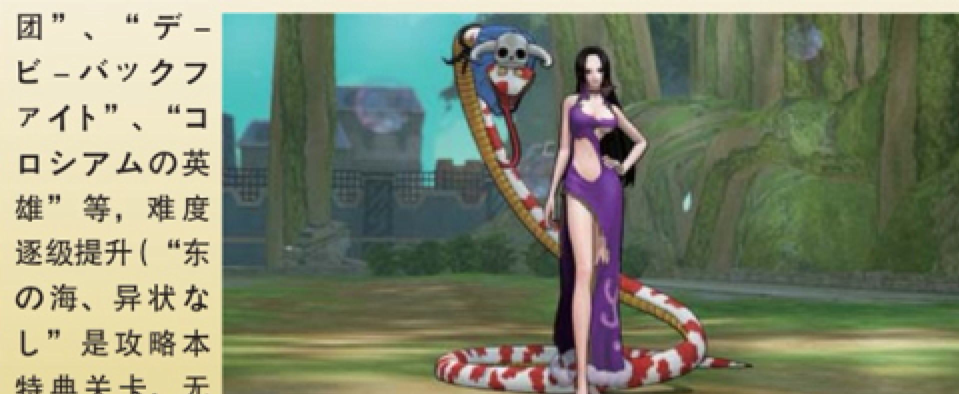


《海贼无双3》挑战章节

服务器	日服、港服
售价	100 日元、7 港币

推荐度：★★★★★

截止至 4 月 23 日，本作已推出 9 个挑战章节（チャレンジエピソード），包括"空岛お宝争夺サバイバル"、"职务まっとう世界政府"、"白ひげ VS 新鱼人海贼团"、"デービーバックファイト"、"コロシアムの英雄"等，难度逐级提升（"东の海、异状なし"是攻略本特典关卡，无法以一般方式购买）。白胡子对新鱼人、斗技场英雄关卡的敌兵数量都足以达成万人斩，非常适合练级和刷"！"号，用以提升援护角色的支援等级。



《影牢 另一个公主》追加陷阱



服务器	日服、港服
售价	411 日元、26 港币

推荐度：★★★☆☆

“《影牢》系列”最为核心的部分是玩家的陷阱设置技术和动作游戏触感，相反最不缺的就是陷阱的种类。这次 DLC 日服追加六种陷阱，港服追加四种，在使用方法上虽说有可能是独一无二的，但绝对不是不可或缺的。如果玩家实力够强，即使不依靠这些 DLC 陷阱也能顺利过关斩将。不过这些陷阱在某种程度上还是救济了实力不足的新手玩家，省去了开发陷阱的时间，让玩家能更快地投入到战斗中。当然日服的“Famitsu”和“电击 PS”陷阱算是含有收藏成分了。



《数码宝贝物语 网络侦探》追加任务



服务器	日服
售价	免费

推荐度：★★★★★

本作的 DLC 共有 11 项，下载安装后可以在任务板上接受紫色标记的追加委托，其中有 7 个任务要求玩家帮助《数码宝贝物语 月光篇》的主人公小夜（サヨ）讨伐数码宝贝中的“七大魔王”，这几场战斗的难度普遍较高，更具有挑战性。战斗胜利后能得到和“七大魔王”相关的数码徽章，在主线中没有从特殊 NPC 处获得的七大魔王徽章都可以在这里获取。另外，完成了所有追加委托后会解放狄安娜兽（ディアナモン）的进化条件。具体的任务内容请参照本辑的攻略。



《噬神者 2 狂怒解放》1.10 更新补丁



服务器	日服
售价	免费

推荐度：★★★★★

此次更新内容共有五个：优化遗留神机系统、追加新任务、追加联动服装、追加先行配信的部分特殊 NPC、调整游戏的平衡性。更新后，玩家可以根据五个参数来设定遗留神机的排列顺序，还能使用技能重铸系统将不需要的遗留神机进行合成，生成含有新技能的遗留神机。追加的特殊 NPC 与平时的 NPC 服装不同，技能也有所区别，让玩家的战术搭配更为广泛。平衡性方面优化了部分武器的攻击力和攻击动作，还增强了血之狂怒系统，也对部分荒神的数值进行了些许调整。



《绝地战兵》追加内容组合



服务器	日服、港服、美服
售价	648 日元、46 港币、5.99 美元

推荐度：★★★★☆

3 月 17 日厂商更新了 3 个 DLC，而购买此“追加内容组合”能以 2 个 DLC 的价钱同时买入 3 个 DLC。每个 DLC 除了同名的自定义外观军服外，还包括两把武器：“突击兵包”的武器是灭音式小型冲锋枪“SMG34「忍者」”和多导弹发射器“MLS4X「突击兵」”；“防卫者包”的是半自动步枪“CR9「抑制者」”和背包式的无人机系统“AD334「警卫犬」”；“支援部队包”则包括以雷射科技为基础的卡宾枪“LAS16「镰刀」”和背包式无人机系统“AD289「天使」”。



《梦幻之星 新星》1.05 更新补丁



服务器	日服、港服
售价	免费

推荐度：★★★★★

本作于 3 月 26 日进行了大幅度更新，主要变更点如下：①角色等级上限提升至 200 级，并能觉醒新的技能，技能等级上限则提升至 30 级；②追加更高难度 EXTRA HARD 以及“极”系列任务，并有隐藏 BOSS 登场；③追加稀有度 13 ~ 15 ☆的新武器；④追加 4 名新通信员；⑤キサラ、リ－ティア可加入到队伍中参与战斗；⑥追加名为“アークスオブアーク”的低温休眠室；⑦允许更改角色的种族、性别、名字；⑧武器店增加“武器扩展”功能；⑨精炼所追加新的强化配方。



《梦幻之星 新星》追加任务



服务器	日服、港服
售价	400 ~ 600 日元、26 ~ 39 港币

推荐度：★★★★☆

游戏几乎每一次大更新都伴随着新的追加任务。在最新的 DLC 中，“サンシャウト编”和“サンシャウト编”都迎来了第 3 话，为玩家展现主线剧情中未曾描述的故事；“经验值フェスティバル”则是歼灭敌群、赚取大量经验值的福利任务。除了付费 DLC 外，游戏也提供了免费的任务供玩家下载，非常厚道。“タイムアタック·古代都市”、“PTアタック·钢の荒野”都是指定等级的挑战任务。港服的玩家需注意，本作中文版的对应 DLC 目前还没有更新这些内容。





日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2015 年 5 月			
21 日	LOVELY×CATION 1&2	ラブリケ－ション 1&2	5pb.	AVG	7344 日元
21 日	LOVELY×CATION 1&2（PS 商店下载）	ラブリケ－ション 1&2	5pb.	AVG	6480 日元
28 日	忠臣藏 46+1 V	ChuSingura46+1 – 忠臣藏 46+1– V	Dramatic Create	AVG	7452 日元
28 日	忠臣藏 46+1 V（PS 商店下载）	ChuSingura46+1 – 忠臣藏 46+1– V	Dramatic Create	AVG	6372 日元
28 日	CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音	クロスアンジュ 天使と龙の轮舞 tr.	BNE	STG	7171 日元
28 日	CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音（PS 商店下载）	クロスアンジュ 天使と龙の轮舞 tr.	BNE	STG	7171 日元
28 日	信长之野望 创造 威力加强版	信长の野望・创造 with パワ－アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	9504 日元
28 日	信长之野望 创造 威力加强版（PS 商店下载）	信长の野望・创造 with パワ－アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	8228 日元
		2015 年 6 月			
4 日	不可思议的迷宫 风来之西林 5 加强版 幸运之塔与命运骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン 5plus フォ－チュンタワ－と运命のダイス	Spike Chunsoft	RPG	5184 日元
11 日	英雄传说 空之轨迹 FC 进化版	英雄传说 空の轨迹 FC Evolution	角川 Games	RPG	6264 日元
11 日	英雄传说 空之轨迹 FC 进化版（PS 商店下载）	英雄传说 空の轨迹 FC Evolution	角川 Games	RPG	5184 日元
25 日	Persona4 彻夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オ－ルナイト	Atlus	MUG	7538 日元
25 日	IA/VT 七彩斑斓 水晶版	IA/VT COLORFUL クリスタル BOX	Marvelous	MUG	9979 日元
25 日	IA/VT 七彩斑斓	IA/VT COLORFUL	Marvelous	MUG	5184 日元
25 日	混沌之子	カオスチャイルド	5pb.	AVG	7344 日元
25 日	混沌之子（PS 商店下载）	カオスチャイルド	5pb.	AVG	6480 日元
25 日	灰色的果实外传 偶像魔法少女小满	グリザイアの果实スピンアウト！？ アイドル魔法少女ちるちる☆みちる	Prototype	AVG	4644 日元
25 日	不可思议的幻想乡 欲望之塔（e 商店下载）	不思议の幻想乡 –THE TOWER OF DESIRE–	Aqua Style	RPG	4320 日元
		2015 年 7 月			
2 日	绝对迎击战争	绝对迎击ウォ－ズ	Acquire	SLG	6458 日元
2 日	绝对迎击战争（PS 商店下载）	绝对迎击ウォ－ズ	Acquire	SLG	5900 日元
9 日	太鼓之达人 V 版	太鼓の达人 V バ－ジョン	BNE	MUG	6145 日元
23 日	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344 日元
23 日	万亿魔坏神（PS 商店下载）	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	6480 日元
30 日	光之巨人	レイギガント	BNE	RPG	6663 日元
30 日	光之巨人（PS 商店下载）	レイギガント	BNE	RPG	6663 日元
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返りマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	RPG	3758 日元
		2015 年 8 月			
6 日	光辉圣约 无尽	ルミナスア－ク インフィニティ	Marvelous	S・RPG	7344 日元
20 日	临时女友 与你共度的暑假	ガ－ルフレンド（仮）きみと过ごす夏休み	BNE	AVG	7171 日元
27 日	舰队收藏 改 限定版	舰これ改 限定版	角川 Games	SLG	10584 日元
27 日	舰队收藏 改	舰これ改	角川 Games	SLG	6264 日元
		2015 年 9 月			
24 日	传颂之物 虚假的面具	うたわれるもの 伪りの假面	Aquaplus	S・RPG	7344 日元
24 日	传颂之物 虚假的面具（PS 商店下载）	うたわれるもの 伪りの假面	Aquaplus	S・RPG	6480 日元
30 日	东京迷城国度	东京ザナドゥ	Falcom	A・RPG	售价未定
		2015 年春			
未定	DEEMO 最终演奏	DEEMO ～ラスト・リサイタル～	Rayark	MUG	售价未定
		2015 年夏			
未定	死在迷宫的地下	メイＱノ地下ニ死ス	Compile Heart	RPG	7344 日元
未定	死在迷宫的地下（PS 商店下载）	メイＱノ地下ニ死ス	Compile Heart	RPG	6480 日元
		2015 年冬			
未定	奇迹女孩祭（暂名）	ミラクルガ－ルズフェスティバル（仮）	SEGA Games	MUG	售价未定
		2015 年内			
未定	最终幻想 Agito 加强版	ファイナルファンタジ－アギト プラス	Square Enix	RPG	4104 日元
未定	最终幻想 Agito 加强版（PS 商店下载）	ファイナルファンタジ－アギト プラス	Square Enix	RPG	免费
未定	伊苏最新作（暂名）	イ－ス最新作	Falcom	RPG	售价未定
未定	迷宫旅人 2-2	ダンジョントラベラ－ズ 2-2	Aquaplus	RPG	售价未定
		2016 年内			
未定	激次元组合 布兰＋海王星 VS 僵尸军团（暂名）	激次元タッグゲイム ブラン＋ネプテュ－ヌ VS ゾンビ军团（仮）	Compile Heart	ACT	售价未定
未定	超次元大战 海王星 VS 世嘉硬件女孩 梦之合体 SP（暂名）	超次元大战 ネプテュ－ヌ VS セガハ－ドガ－ルズ 梦の合体スペシャル（仮）	Compile Heart	类型未定	售价未定
未定	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ	ドラゴンクエストヒ－ロ－ズⅡ（仮）	Square Enix	A・RPG	售价未定
未定	东京食尸鬼 监狱	东京食种ト－キョ－グ－ル JAIL	BNE	AVG	售价未定

文 大室向日葵 美编 咕噜

AETERNO BLADE
アエターノ・ブレイド

作为一款探索型动作游戏，《不朽之刃》算是一次向“《恶魔城》系列”的深刻致敬，各种似曾相识的系统设定无不唤起老玩家的美好回忆。然而作为一款原创作品，本作并没有仅是停留在模仿的阶段，其独具特色的时间能力、爽快满点的招式设计，以及庞大的地图和巧妙的谜题，带给玩家的是一次充满惊喜的探索之旅。尽管游戏在招式平衡性、攻击判定、3D建模等方面还有待打磨，但仍值得各位“Metroidvania”类型爱好者们尝试。相较于早前推出的3DS版，PSV版的分辨率及色彩表现都有着质的进步，不过初始版本有严重的帧数问题，玩家在进行游戏前请务必升级至1.01版。

ACT	不朽之刃			必需记忆卡
	Aeterno Blade			278M
	Arc System Works	2015年2月19日	港版	1人
零售版：-/下载版：107港币		无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统介绍

操作方法

按键	效果
左摇杆/方向键	角色移动
□	攻击
△	超杀
×	跳跃
○	时光传送
L键	冲刺
R键	时光倒流
右摇杆（逆时针回转）	时光复苏
触摸屏（右上角）	切换遗物组

界面解说

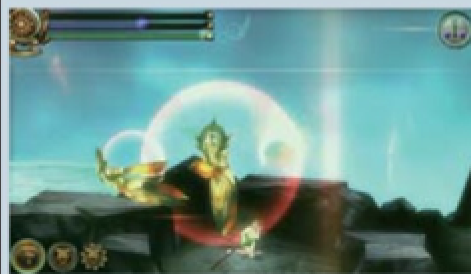
1. HP体力槽：显示主角的剩余体力值，可通过获得红魂进行回复
2. MP魔法槽：用于各种时间能力的消耗，平时将自动徐徐回复，亦可通过获得蓝魂进行补充
3. UP超杀槽：通过消灭敌人或获得绿魂累积该槽，槽满时可使用全屏超杀“メテオインパクト”
4. 时间控制能力图标：从左到右依次为时光复苏、时光倒流、时光传送，当使用能力时相应图标将被点亮
5. 冲刺图标：图标点亮时可使用冲刺，待技能冷却时间结束后方能再次使用
6. 遗物组图标：显示当前装备的遗物组，通过触摸该图标进行切换



关于时间能力

时光复苏（タイムリバ-ス-）

当主角体力值扣光之时，逆时针旋转右摇杆，可将时间倒转至主角倒下之前，相当于复活，但需要消耗大量MP。



时光倒流（タイムトラベル-）

按下R键进行时光倒流，影响范围包括敌人及机关（带有绿色光芒的除外），发动中MP不断减少。主要用于解谜、中断敌人攻击、制造进攻机会等



时光传送（タイムワ-プ-）

按下○键事先设置传送点，当再次按下○键时即可瞬间传送至该处，需消耗少量MP。主要用于解谜、躲避特定攻击等。设下传送点后，可以同时按方向上与○键将其取消。



关于检查点

在地图的特定位置会遇到紫色的圆球，这是游戏中的检查点，其不仅用于存档，也是进行道具设置及角色成长的地方。具体的项目说明如下：



セ-ブ

储存当前游戏进度。

ワ-プゲイト

在各个检查点之间进行传送。

永劫の间に戻る

回到永劫之间，选择此项会令当前关卡的部分机关以及强制战斗点复位。

アップグレ-ド

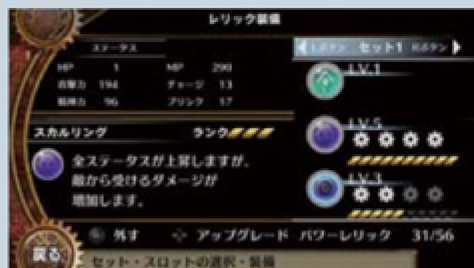
升级角色的技能及能力值，所有的升级均需消耗流程中获得的黄魂。

レリック管理

进行遗物的装备、升级及出售。

关于遗物

在游戏的过程中，通过打破金色的环状罩可获得各种遗物（レリック），而消灭敌人也有一定几率掉落特定的遗物。它们可以用于提升主角的各项能力、或是产生附加效果，从而衍生出各种截然不同的战斗方式，甚至能够左右解谜的难度。所有的遗物相关操作均需在检查点的“レリック管理”选项中进行。



遗物装备

随着游戏进程的推进，主角最多可以同时装备三件遗物。此外通过 L、R 键能切换遗物组，可事先准备两组不同的遗物组合，在游戏中通过触摸遗物组图标进行即时切换。

遗物强化

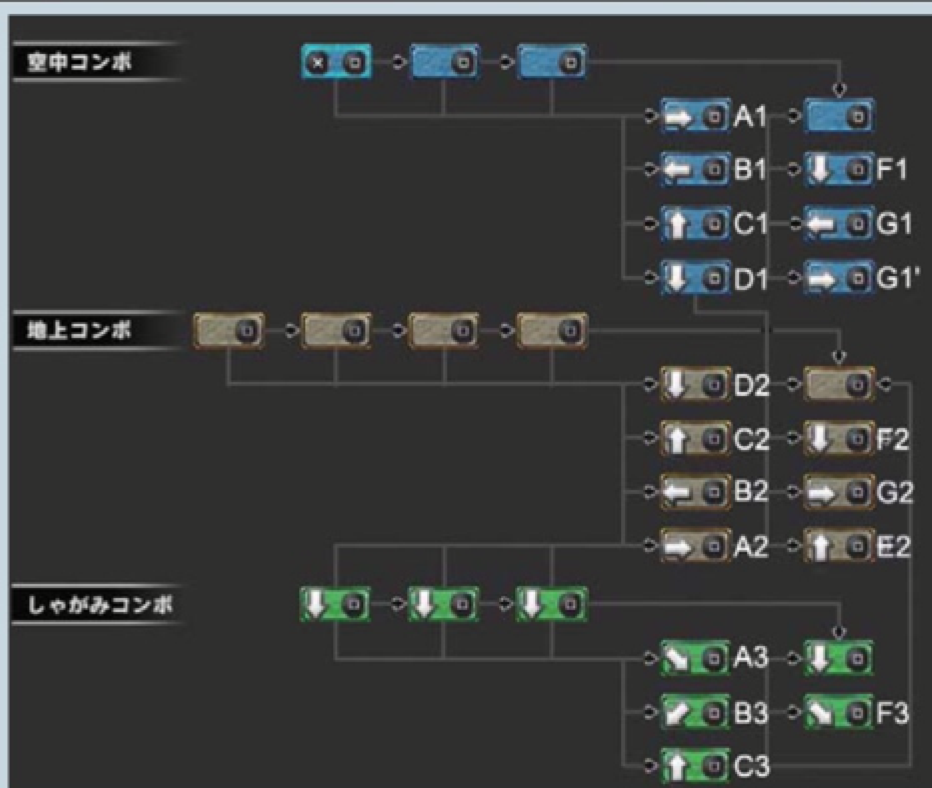
在游戏的进程中可以获得名为“パワ－レリック”的特殊遗物，用来对装备型遗物进行效果强化。遗物可以进行五级强化，每个级别所需的パワ－レリック数目依次递增，并可自由装卸。有少数遗物在五级强化时效果会大幅度提升（通常其说明文中会带有“とある秘密が隠されています”），也有相当一部分遗物无法强化。

关于招式

本作的招式种类繁多，且可以在一定的路线规则内自由组成连续技，必须熟悉各类招式的性能，方能应对来自敌人的各种挑战。不过游戏中的招式升级界面不太友好，加上各招式的实用度相差较大，下文将对招式的学习与运用进行重点解说，方便玩家顺利攻关。

招式的学习和升级

在检查点的“アップグレ－ド”选项中选择“スキルのアップグレ－ド”，可进行招式学习与强化。游戏中的招式分为空中 COMBO、地上 COMBO、蹲姿 COMBO 三个大类，箭头代表各招式之间的连携路线。招式表右侧的高级招式大多需要以招式组为单位（以字母 A~G 区分）习得方可使用，每个招式组包括三个大类下的相应招式（以数字 1~3 区分）。举例来说，如果习得了招式组 A，那么空中 COMBO 的 A1、地上 COMBO 的 A2、蹲姿 COMBO 的 A3 均可使用。招式组的习得优先



顺序建议为：D>C>F>A。

在已习得招式组的前提下，可以消耗黄魂进一步对其进行升级，以提升威力（部分可提升速度或范围）。

实用招式

C1：空中回转斩击，具有多段攻击效果，连续使用可以对空中的敌人造成重创，此外利用其滞空时间还可躲避部分攻击。

D1：从空中直线落下重斩，下落期间带有持续攻击判定，对于大型敌人具有奇效，亦可击落空中的轻型敌人，落地后还可以直接连携部分强力招式，相当实用。

地上 COMBO

D2：砸地超重斩，出招准备时间较长，但威力惊人，且带有纵向吹飞效果，掌握好敌我距离及使用时机的话通常可以一发逆转。

C2：浮空斩，可将轻型敌人打向空中，若连续使用甚至可以活活将对手屈死，专治“多动症”型敌人。

F2：下段横扫技，具有三段判定，且攻击力极大，相应地硬直时间也相当长，适合追求一口气消灭对手的抢血场合。

蹲姿 COMBO

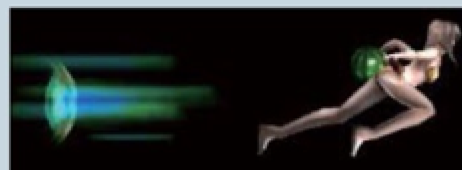
A3：蹲姿下的前方突进刺击，主要用于对付炮台型敌人，也可用于奇袭。

F3：翻滚之后的砸地斩，使用方式类似 A2，威力与吹飞效果更强，准备时间也相应增加。

特殊招式

タイムブリンク（冲刺）

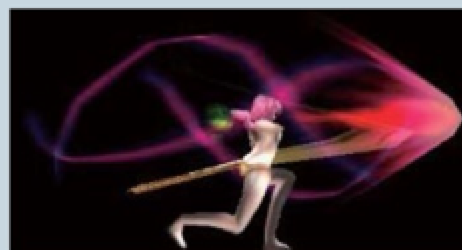
按下 L 键进行短距离的无敌



疾冲，主要用于增加跳跃距离及取消招式。

ミスティカルスラッシュ（蓄力技）

带有吹飞效果的多段重斩，必须通过攻击键蓄力方能使用，共有三段强度，强度越高威力及吹飞效果越大。在各种招式的出招动作中即可进行蓄力，从而在连技之间穿插使用，其次也可用于磨血。



常用连携技

地面适当攻击→D2→F2

一次性给予敌人重创的连击，D2 的出招时机需要掌握好，切忌在敌人出招时强行攻击。由于 F2 结束时硬直较大，对付常时霸体的敌人最好在冲刺可用的情况下使用此连技。另外在未学会 F 组招式的时候，可将 F2 调整为地面□。

空中适当攻击→D1→F2

由于 D1 的灵活性较大，且空陆通杀，因此可作为主力连续技。对付地面的敌人可省去前期普通攻击，直接使用 D1→F2。注意点仍旧是连击结束时的硬直。

蹲姿适当攻击→A3→F3

对付炮台敌人的最安逸方法，也可以用于迅速接近敌人并给予突然重击，后者的场合需要在使用前尽量拉开距离，否则可能会打空或被打断。

关于角色成长

在检查点的“アップグレ－ド”选项中选择“ステ－タスのアップグレ－ド”可以升级主角的能力值，能力值每提升一格，所需的黄魂会逐步递增，且无法洗点。数值分为以下6类：

HP：影响最大体力值。
MP：影响最大魔法值。
攻击力：影响基本伤害值。
精神力：影响超杀槽的增加速度。
チャ－ジ：影响蓄力技的蓄力速度。
ブリンク：影响冲刺的冷却速度。

成长路线指南

本作的升级路线比较丰富，打法也完全不同，总的来说有以下三类：

硬拼型

全力提升HP与攻击力，完全靠高血高防硬碰硬，打起来简单粗暴，适合不擅长动作游戏的玩家。

魔法型

全力提升MP，兼顾少量攻击力，活用各种时间控制能力玩弄敌人。此外MP的提升使时光复苏的使用次数增多，变相提高了生存能力。

敏捷型

全力提升ブリンク，兼顾少量攻击力，利用冲刺取消各种招式硬直及躲避攻击，是高效率的战斗模式，对操作水平要求相对较高。

从笔者的实践经验来看，较为推崇敏捷型升级路线。硬拼型技术含量较低，打起来相对沉闷，好处是通用性高，适于各种战斗场合；而魔法型较为费脑，虽然往往能产生奇效，但一旦不慎提前用完魔法值很可能陷入僵局；而敏捷型虽然操纵难度相对高一些，但能避免大部分不必要的伤害，并大大提高战斗节奏和爽快度。经试验，ブリンク值达到6点时，基本就能保证无缝使用D1→E2的连携技（即每次使出E2后，冲刺的冷却时间刚好结束，从而取消收招硬直），几乎可以轻取绝大部分战斗。

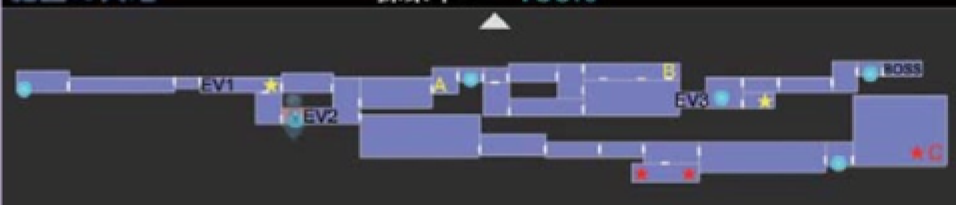
流程重难点攻略

标示图例

圆点：检查点。
EV：关键剧情触发点。
BOSS：BOSS所在地。
英文字母：遗物所在地，其中黄色为一周目即可得，红色为二周目可得。
五角星：パワ－レリック所在地，色彩分别同上。
数字：难点谜题。

追求速度通关的场合，只要依次通过各关键剧情点，再打倒BOSS即可。

stage 1 绝望の大地



遗物一览		
序号	名称	功能
A	ハ－トの指轮	提升HP
B	ルビ－の指轮	提升攻击力
C	水银の像	以降低攻击力为代价，大幅提升速度

关键剧情

EV.1：强制战斗后与ヴァ－ニア初次会面，并习得时光复苏。
EV.2：习得超杀。
EV.3：习得时光倒流。

BOSS攻略

作为首个BOSS，难度并不高，主要作为熟悉时光倒流的实战运用。BOSS漂浮在空中，需要不断使用跳跃普攻进行打击。每隔一段时间BOSS周围的水晶球会快速转动并抽选其中一种，代表接下来的不同攻击方式，若抽中白色会使用全屏大伤害攻击，一定要使用时光倒流令其重新抽选。活用时光倒流令BOSS始终保持抽选水晶状态，可以快速解决战斗。

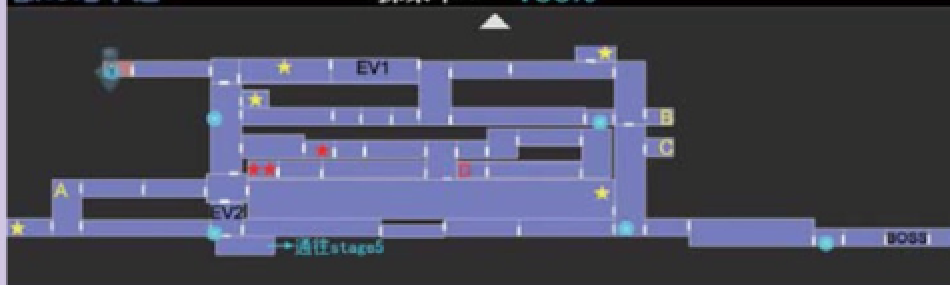


stage 2 兽の地下道

遗物一览		
序号	名称	功能
A	グラビティブ－スタ－	提升超杀的攻击力
B	ブラッディギア	时光倒流发动中攻击力上升
C	クリスタルハ－ト	提升蓝魂与红魂的出现几率
D	タイタンアイズ	获得霸体效果（对部分攻击无效）

关键剧情

EV.1：首次见到神秘男子ゼビル，结束战斗后进入对话。
EV.2：与ゼビル再次会面。



BOSS攻略

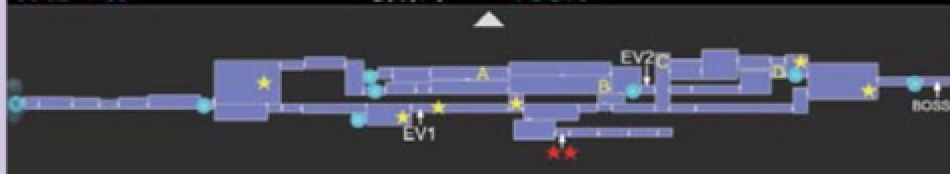
巨大牛头人看似凶猛，可惜实力着实一般。主要攻击有召唤雷电阵和高空落下踩击，但有非常明显的准备动作，利用时光倒流不断取消其攻击动作，基本上可以原地不动地将其解决。BOSS的HP下降到一定程度后会进入飞行冲撞阶段，这时画面上会以光线提示其运动轨迹，需要提前移动至安全位，待其靠近时进行适当攻击，反复几次即可。



二周目相关

在EV.2处与ゼビル对话之后，下方的石块会被主角打碎，出现通往stage5的新通道。（之后请参照stage5的“二周目相关”）

stage 3 神秘の森



遗物一览		
序号	名称	功能
A	ウインディチャ－ム	对远距离的敌人造成伤害
B	神秘の假面	时光倒流发动中超杀槽徐徐回复
C	风のアンクレット	提升冲刺的冷却速度
D	再生のアミュレット	降低时光复苏的MP消耗量

关键剧情

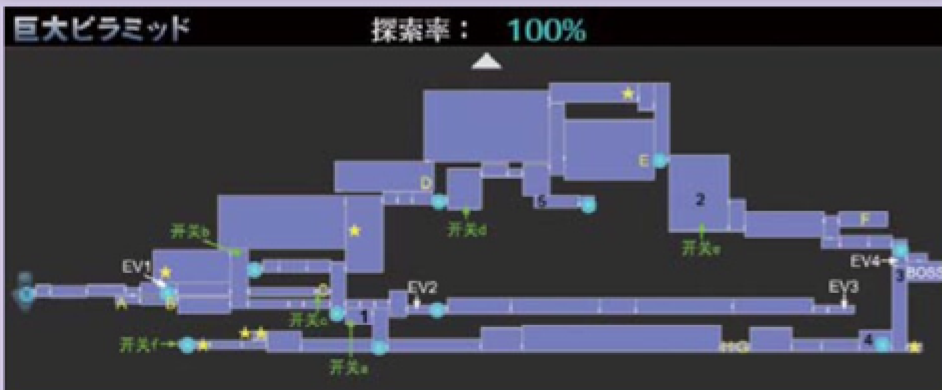
EV.1：学会二段跳，回到之前地图的分歧点探索新区域。
EV.2：发现一束不知名的花朵，并与ゼビル对话。

BOSS攻略

一对二的战斗，建议先集中火力解决地面的格斗家，仍旧是采用时光倒流取消攻击的方式快速解决。之后的飞行敌人就没有太大威胁了，不断使用空中普攻或C1技即可收拾。注意尽量不要靠得太近，否则对方的冲撞将难以躲避。



stage 4 巨大ピラミッド



序号	名称	功能
A	神秘の发饰り	提升蓄力技的蓄力速度
B	贪欲のタリスマン	增加黄魂的掉落数量
C	ミラ-メイル	时光倒流发动中防御力上升
D	神秘のランプ	提升超杀的攻击力
E	ライフスト-ン	时光倒流发动中HP徐徐回复
F	神秘のタリスマン	提升蓝、绿、红魂的出现几率
G	转移のアミュレット	减少时光传送的MP消耗量
H	パラディンマスク	提升HP、MP与攻击力



关键剧情

EV.1：到达金字塔内部，根据指示开始寻找碎片。

EV.2：发现了碎片却遭遇敌人偷窃，之后金字塔发生坍塌，并进入逃生桥段。

EV.3：历经艰辛夺回碎片，被传送至stage5，同时习得时光传送。(之后请参照stage5的“一周目相关”)

EV.4：从右侧的出口准备脱出时被敌人暗算，进入下方的BOSS战。

难点谜题

谜题1



需要触发地图上的开关a-d方能通过此处，必须先打开开关a，剩下的顺序不限。

谜题2

一：首先在房间顶部开关处设置时光传送。

二：按逆时针方向行动，依次开启左方和下方的开关。

三：立刻发动时光传送回到顶部开关处并触发，再按顺时针方向移动至房间右侧的机关门处。

四：使用时光倒流，等待一会儿即可通过。

以上第二到四步都要尽量迅速，特别注意第三步往机关门移动时不要掉落至房间下侧。

谜题3

首先在房间左上侧设置时光传送，然后使用二段跳后的空中攻击不断打击巨石。当主角的高度够不到巨石时发动时光传送，并继续对其进行攻击。待巨石击落之后，紧随其后(注意两侧的钉刺机关)，即可通过房间下方。

谜题4

该处为时限型大门，需要迅速开启地图上的e和f，并在大门关闭前通过。具体方法为：

一：触发开关e左上方房间、开关f右方、时限大门右方的三个检查点。

二：首先从左上方进入开关e所在房间，并在入口处设置时光传送，一路杀至开关e所在位置并触发。

三：立刻发动时光传送回到入口处，经由左侧房间的检查点传送至开关f所在房间。

四：开启开关f，经由右侧检查点传送至时限大门所在房间，并迅速通过大门。

注意第三、四步的动作一定要快。

谜题5

极其匪夷所思的一个隐藏房间，该处必须从上方邻接房间的右下侧通道进入，但通道前的地面布满即死尖刺，且正常情况下镜头并不会下拉，因此会给人一种落入深渊的错觉。进入方法是从上方平台向下跳，并尽量靠右；当主角落底死亡后，使用时光复苏，复活后借助无敌时间向右移动即可。



BOSS攻略



比较考验耐心的一个BOSS，同时从此关开始的BOSS均对时光倒流免疫。平时BOSS有两个本体，会从左右两边同时出现(上层或下层随机)，必须在一定时间内给予两个本体一定伤害，否则会自行回复HP。具体打法是站在版面中间的平台上，确认BOSS出现的位置后，先对一侧的本体进行打击，当伤害不再累积时(出现弹刀音效)，立刻冲刺取消当前攻击，并赶至另一侧的本体处进行攻击。如果时间紧张，可考虑事先在版面中间平台设置时光传送。注意BOSS本体刚刚伸出头的一刻，会向前方使用伸缩攻击，待攻击结束之后再靠近。另外有时BOSS本体会突然缩回，并伸出蛇头，意味着将使用冲击波，可在版中平台处躲避，待本体重新出现。

当BOSS的HP下降至一定程度时，画面会缩放至全景，BOSS会变身大蛇形态从场景四角的洞中随机出现，并持续突进。此时必须提前在版中平台等候，当蛇头出现的一刻，立即移动至与其平行的位置(例如蛇头从左上出现，就立刻移动至左下)，并尽量靠近版中，按此方式准备下一次行动。每次移至安全位置时可设置时光传送，以备危机之时应急。



stage 5 エヴァ-ラスティングボイド



序号	名称	功能
A	カ-ズドスト-ン	以减少防御力为代价，按一定比例提升攻击力
B	シャ-マンの发饰り	大幅提升蓄力技的蓄力速度
C	マナの指轮	大幅提升MP
D	真紅の指轮	大幅提升攻击力
E	时のアンクレット	大幅提升冲刺的冷却速度
F	勇敢の假面	大幅提升超杀槽的积攒速度
G	银の王冠	大幅提升HP

关键剧情

EV.1：从右下方的通道前进，击败中BOSS后与牢狱中的バ-ナ-ド对话，获得关键道具“バ-ナ-ドの键”。

EV.2：与ゼビル会面。

难点谜题

谜题1

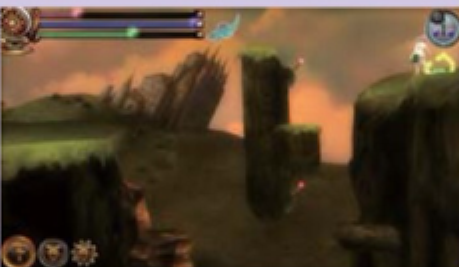


按照上图标示进行如下操作：

触发开关A→触发开关B→B处设置时光传送→触发开关A→发动时光传送→D处设置时光传送→触发开关B→触发开关C→发动时光传送。

谜题2

一：解决场景右上方大平台的骑士敌人。



二：触发场景入口处上方的开关，令活动平台向左移动。



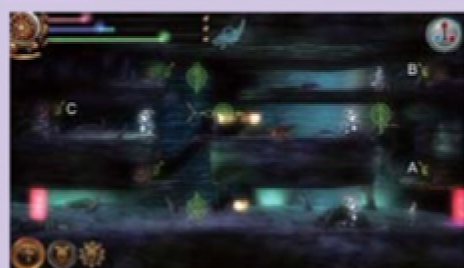
三：来到场景中央的两处开关位置，在上图主角所在处设置时光传送，再触发左下的开关令通路上的尖刺收缩，并在落崖前发动时光传送。之后触发中间的开关，再登上绿色活动平台向左移动。



四：来到顶上有尖刺的大平台，在边缘处稍事等待，登上从下方移动而来的棕色移动平台，小心地越过之后的钉刺区域。

五：穿越地刺区域后，间断地使用时光倒流，直至绿色平台出现在画面中并登上，待其将主角送至左上角即可。

谜题 3

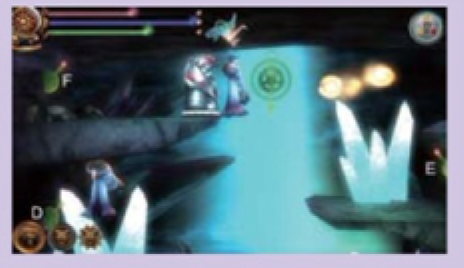


依次开启上图 A、B、C 三处机关即可令回转刀将炮台消灭，再将地图上的剩余敌人清理即可通过。注意中段的回旋刀必须以蹲姿来躲避。

谜题 4







一：依次触发开关 A、B，可消灭左下壁中骑士。

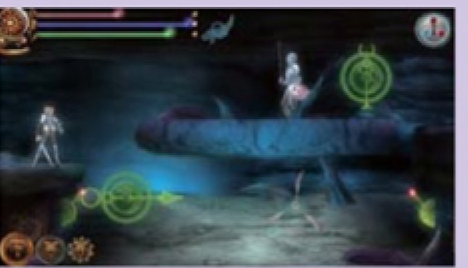
二：依次触发开关 B、C、D，可消灭左上炮台。

三：触发开关 E，可消灭右上炮台

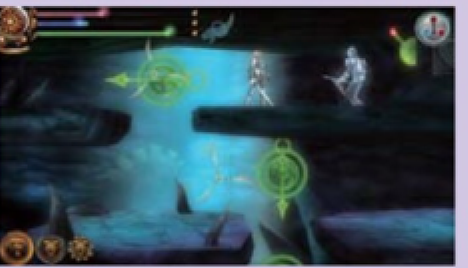
四：依次触发开关 E、F，可消灭右下壁中骑士。

五：清理场景剩余敌人及入口处蓝魂漏斗，即可通过。

谜题 5



一：触发上图左右侧开关，令回转刀向右移动；



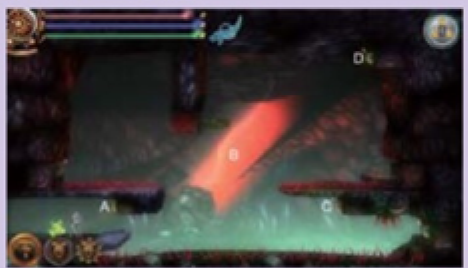
二：右移来到上图处，触发上方开关，原地不动待回转刀消灭下方炮台。

三：触发上方开关及下方新露出的开关，令回转刀向右移动。

四：右移至场景出口处，触发最右的开关，令回转刀消灭最后的炮台，从右下方通道离开即可。

谜题 6

需装备“おしゃれな靴”，并保证 MP 满槽。



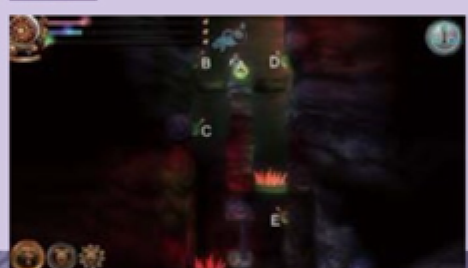
一：触发开关 A，登上右移的平台。

二：二段跳至 B 点设置时光传送，并触发开关 C，令右侧平台左移。

三：主角被右下钉刺击中时，原地不动，等待右侧的平台移动至传送标记下方时发动时光传送，登上该平台。

四：发动时光倒流，令所处平台回到右侧，以二段跳加 C1 技触发开关 D，之后待下方平台移动至中间时，小心地跃至其上，并待其将主角送回左侧即可。

谜题 7



一：在 A 处设置时光传送，顺序触发开关 B、C，发动时光传送。

二：在 A 处设置时光传送，顺序触发开关 D、E，发动时光传送。

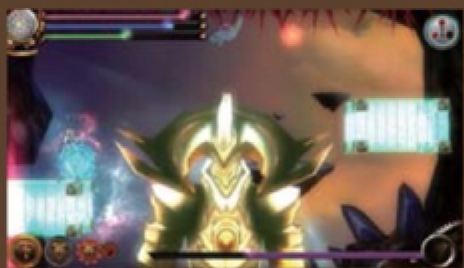
三：触发开关 C，经由右下角离开即可。

BOSS 攻略

终于迎来了首个具有挑战性的 BOSS，其弱点是头部。对其主要攻击方式是不断使用 C1 技，最好在战前尽量升级该招式，并尽可能提升攻击力。此外，提高受创后无敌时间的遗物非常有用，强烈建议装备。

战斗刚开始时无甚难度，但随着 BOSS 的 HP 余量的下降，场地下方的平台会渐渐坍塌，当平台全部消失时只能立足于场上顺时针运动的两个移动平台。比较理想的攻击套路是：当平台移动至画面右下方时，集中火力对 BOSS 进行打击，控制每次攻击的频率以保证顺利落回平台。待平台移至最下方时，停止攻击，待其升至画面左侧时（如图），利用二段跳向右跳跃，即可落至右侧的平台，如此反复。由于 BOSS 有时会调整平台的移动速度，所以转移平台的动作需要视情况进行调整，如利用空中 C1 技加长滞空时间等。另外当平台移动速度提高至一定程度后，可能会改为逆时针运动，将上述套路反转方向即可。

在 BOSS 的攻击中，比较讨厌的是设置火柱，停留时间很长，当平台经过时必须用跳跃躲开。最有威胁的交错激光，会在随机位置于屏幕中交替出现横、纵向激光，需活用下蹲或微移回避。然而当平台纵向移动时，出现某些横向激光较为无理，建议实在躲不开时主动落入下方尖刺，再伺机跳跃至另一侧平台，否则有可能遭到激光和尖刺的二次打击。总之，该战对玩家的跳跃技巧要求较高，且拖得越久越不利，必须快中求稳。



二周目相关

一：由 stage2 传送至地图右上侧，向时之镜房间前进。

二：在时之镜右侧房间获得遗物“ストーンブレイカー”，装备后可打破各地的石壁，以开启新区域。

三：在时之镜处发生事件。

四：前往バーナード处进行对话。

五：前往 BOSS2 处进行决战。



二周目 BOSS 攻略

较为费时的一场 BOSS 战。需事先准备好装备有“おしゃれな靴”的遗物组，主力招式为 C1 技。

BOSS 的本体没有任何受攻击判定，必须打碎场景两侧飘来的白色方块方能对其造成伤害。期间亦会不断飘来红色方块，其可以作为立足点，但触碰其侧面会受到伤害。BOSS 的攻击手段不多，比较有威胁的是大型激光柱，纵向激光会跟踪主角的位置，需要不停移动躲避；横向激光则需要根据其位置以下蹲或借助红色方块站至高位来回避。此外 BOSS 会不时召唤地狱犬敌人，虽然相当于提供了补血补魔的机会，但其攻击力不低，要特别注意它们的回转攻击。

真正的难点在于后半战，BOSS 会不时召唤出一高一低的红色方块阵，由两侧向中间挤压而来。此时必须立刻切换至装备了“おしゃれな靴”的遗物组，首先设下时光传送，再以二段跳越过较矮方块阵，待较高的方块阵穿过传送标志后立刻发动时光传送，即可成功躲过一轮，之后重复上述步骤即可。由于此方法需要一定量的 MP，因此平时务必不要透支魔法值，以免关键时刻无计可施。

当打败以上 BOSS 后，可以回到永劫之间继续挑战真 BOSS（请参照下文的真 BOSS 相关）；也可以传送回 stage2 继续攻关。



stage 6 雨の墓地



遗物一览		
序号	名称	功能
A	アサシンマスク	同时增加超杀槽的积攒速度、冲刺的冷却速度、蓄力技的蓄力速度
B	エナジ-クロック	在蓄力技蓄力时使用冲刺，可立即蓄至最大状态
C	ラジカルギア	时光传送使用后可获得一定无敌时间，并给予周围敌人少许伤害
D	フリ-ズギア	时光倒流发动后，所有活动物体进入慢动作状态

关键剧情

EV.1：利用バ－ナ－ドの键开启右侧的大门，获得关键道具“メモリ－クリスタル”。

EV.2：在不断迫近的尖刺机关追赶之下逃生。

难点谜题

谜题 1

该房间必须要经由左侧相邻房间的右上方通道进入，方法是：刚进入房间时小幅二段跳并在空中设置时光传送，待头顶的钉刺机关下压至传送标志下方时立刻发动时光传送，即可到达上部，再待机关上升后即可来到右上方通道处。

BOSS 攻略

造型类似武僧的 BOSS 意外地小有实力，建议战前尽量提升攻击力、HP 及冲刺冷却速度，主力招式为 D1、D2、F2。



平时 BOSS 会不断使用小幅瞬移，一般攻击不太容易命中，最好将其逼入墙角，并用 D1→F2 的连续技痛击，而在版面三分之一处向版边的 BOSS 使用 D2→F2 的连续技往往也有奇效。当其做出攻击准备动作时，应立刻冲刺加二段跳避开，并伺机再次使用 D1→F2 追击。BOSS 弯下腰蓄力代表即将使用飞踢，需快速移动至 BOSS 面向位置的版边并蹲下，可躲开第一次飞踢。此时 BOSS 会吸附在玩家头顶的墙上，可以用 C1 技对其进行适当攻击，当其挥手准备攻击时，立刻向反方向移动，即可躲避其追加的下踢。注意：有时墙上的BOSS不会立刻使用下踢，而是横向飞至另一侧墙上，追上并重复以上第二步即可。



当 BOSS 的 HP 下降至一半时，会吸取玩家的全部 MP，同时背景中女神像举起的花瓶会渐渐被注入蓝色液体。当注满时 BOSS 将进入无敌状态，并且会开始准备使用大伤害光波攻击。此时需提前移至版面正中，并观察背景的花瓶，期间瓶中蓝色液体会不断流失，待流空之时立刻使用二段跳并不断使用 C1 技，即可躲避激光。之后依照前文的打法即可将其解决。

stage 7 暗黑城

遗物一览		
序号	名称	功能
A	时のアミュレット	减少时光倒流的MP消耗
B	ドラゴンエンブレム	全数值少量上升
C	ブラッディスト-ン	以HP徐徐下降为代价，提升攻击力，此外时光倒流使用中HP徐徐回复
D	ゾディアックチャ-ム	使用时光传送后的攻击大幅强化
E	时のメダル	使冲刺的冷却时间在有效与无效中轮流交替
F	疾风のグロ-ブ	（需获得西键）提高攻击速度
G	スカルリング	（需获得南键）以降低防御力为代价，提升全数值
H	四叶のロケット	（需获得北键）遗物掉落率上升
I	ルナティックティア-	（需获得东键）时光倒流使用中受到伤害不减HP，但MP消耗量增加
J	苦痛のかけら	（需获得东键）收集型道具



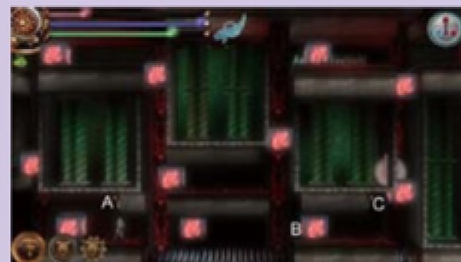
关键剧情

无特别事件，直奔 BOSS 所在地即可。

难点谜题

此关卡中各处设有开关，分别对应相应的机关门或移动平台。而东、南、西、北键用于开启各处的闭锁门，只有在二周目才能发挥作用，一周目不用费力取得。

谜题 1

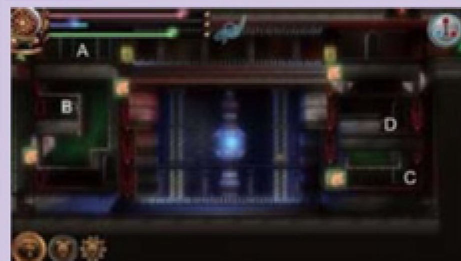


一：触发开关 A，令平台移动方向反转。

二：经由中间平台来到 B 点，发动时光倒流以到达 C 处并触发开关，令右上方尖刺收缩。

三：在 B 处搭乘左侧过来的移动平台，并借助其高度搭上左侧过来的移动平台，从而到达场景右上方，即可通行。

谜题 2



一：在 A 点设置时光传送，触发开关 B 后发动。

二：再次于 A 点设置时光传送，并从右侧空隙落下，经由中下平台来到 C 点并稍事等待，搭乘从左侧来的平台触发开关 D，发动时光传送回到 A 点。

三：搭乘下方上来的平台，保持蹲姿通过中上方的钉刺地带，待平台到达场景右上方后即可通行。

谜题 3

一：先触发地图上的开关 d，并回到门 d/东键所在房间；

二：来到场景中间、如上图的开关



处将其触发，登上左侧上升的平台，将头顶的绿色石块击落，并在上图主角所在位置设置时光传送。

三：从左侧垂直落下，来到落石处，跳跃触发左侧开关，并在落入尖刺前发动时光传送。

四：原地设置时光传送，当听到开关复位的卡嗒声时，立刻从左侧垂直落下，将正好登上移动平台。

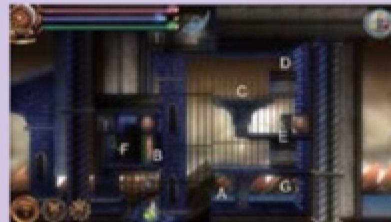
五：当移动平台停至左侧时，触发左方开关，待平台将主角送至右侧并获得东键后，发动时光传送，即可回到场景上方。

谜题 4

一：装备“おしゃれな靴”，经由 A、B、C 点到达 D 点，并设置时光传送；

二：依次触发开关 E、F，令上方机关门打开。

三：触发开关 G，并立刻发动时光传送，从而登上右上方的移动平台，待其将主角送至左上角即可。



谜题 5

需装备“おしゃれな靴”，保证 MP 满槽，并尽可能地装备提升 MP 或减少タイムトラベル MP 消耗量的遗物。

一：以二段跳在 A 点设置时光传送。

二：触发下方开关，待上方平台移至传送标志下方时发动时光传送，从而来到两平台之间。

三：立刻发动时光倒流，在两平台快要收拢之时停止倒流，在两平台上下分开时以二段跳在 B 点设置时光传送。

四：在立足平台达到最下方前发动时光倒流，待上方平台移至传送标志下方时发动时光传送，并立刻停止倒流，上方平台将主角送至场景顶端。

五：迅速跃至最顶平台后发动时光倒流，令两平台重新收拢。

六：获得南键后，回到移动平台处，故意触碰边缘尖刺自杀，并发动时光复苏，复活后借助无敌时间经由尖刺处落回下方即可。

以上第二到五步必须一气呵成，需要反复尝试。

BOSS 攻略

作为主角在梦中都想亲手干掉的最终 BOSS，其实力量之弱简直令人大跌眼镜。主要攻击方式为三连斩，准备动作为单手举刀，只要冲刺至其身后即可尽情痛击；另一种为突然消失，再从后方出现向前使用冲刺斩，尽量远离即可。每隔一段时间 BOSS 会放出魔法杖，若在一定时间内未能给予落地法杖足够伤害即会产生效果，蓝色为回复 BOSS 的 HP，红色为对主角发动无法回避的攻击。但如果在法杖落地前使用时光倒流，其会始终重复插入地面的动作，便可从容将对其击破。当 BOSS 的 HP 不多时，会在版面中央设置光球，并沿逆时针轨迹发射激光，只要在光球左侧设置时光传送，并待激光移动经过 6 点位置后发动即可躲避。



关于二周目

在获得"メモリ－クリスタル"的前提下击败 stage7 的 BOSS，可以获得增加跳跃高度的遗物"おしゃれな靴"，并保留当前角色状态进行二周目的游戏。在二周目中，敌人的强度会大幅提升，某些关键事件会发生变化，其中 stage2 和 stage5 的新事件与真 BOSS 的出现有着密切的联系。相关内容，请参照上文攻略中两个关卡的"二周目"部分。

真 BOSS 战

触发条件

击破 stage5 的二周目追加 BOSS 后，回到永劫之间与ヴァ－ニア对话，即可触发新剧情。随后将进行与 stage7 相同的 BOSS 战，取得该战胜利后，即可进入真 BOSS 战。

BOSS 攻略

此战的主力招式为 D2、F2、C1，建议战前全力提升攻击力。

该 BOSS 战的场面相当混乱，期间天空中不断有光波飘下，需保持在空隙中穿梭；很快ヴァ－ニア也会成为 BOSS 的帮凶，并根据玩家的位置进行直线冲刺攻击，需预判运动轨迹并及时逃离其攻击范围；BOSS 本体的攻击主要是镰刀下段横扫，只有从地下出现后才会使用，跳跃躲开即可。棘手的是战斗中不断有怪物的尸体被吊出，如果不能及时将其打破，将出现怪物的灵体对玩家进行攻击。前半战主要是 stage3 两个 BOSS 的灵体，其中格斗家的攻击很有威胁，必须朝一个方向持续移动才能躲避；后半战更追加 stage4 的大蛇及 stage6 的大伤害光波等，一般碰上后者很有可能被瞬杀。

但此战最大的难度并不在于躲避攻击，而在于有时间限制，当地底的怨气充斥整个画面后主角便会死亡。因此不能浪费过多时间在击破怪物尸体之上，必须全力向本体进攻，手脚足够快的话就不会遭遇那几种麻烦的招式了。当 BOSS 处于空中时应不断使用 C1 技打击，处于地面时则贴近用 D2 → F2 的连技。一般来说若玩家进入二周目后直接按照最速路线进入此战、且流程中不怎么练级的话，此时的攻击力可能会略显不够，如果玩家发现即使拼命输出还是赶不上时限的话，建议主动自杀几次进入简单模式。

此战胜利后，可获得最强遗物"ヒロインの发饰り"，作用是全数值猛增、冲刺无冷却时间，但主角受到任何伤害即死。



奖杯攻略

奖杯总数	14	铜杯	11	银杯	2	金杯	1	白金	0

白金难度	4/10
100%所需时间	15～20小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

前言综述

本作的奖杯设置比较简单，大部分都是流程杯，几个条件型奖杯难度相当低。游戏总体而言具有一定的难度，不过每次死亡后都可以从该处立刻重新开始，而在 BOSS 战连续失败数次后还能选择简单模式，因此只要参照上文攻略的打法，并具备一定的耐心，即使不擅长动作游戏的玩家也可以顺利通关。至于 100% 探索率奖杯需要进行二周目，因此整体耗时较长，不过趣味性与挑战性兼具，可算是一次愉快的奖杯之旅。

果てなき旅の始まり 铜杯
取得条件：通过 stage1

孤高の复仇者 铜杯
取得条件：通过 stage2

荒野に咲く白风草 铜杯
取得条件：通过 stage3

最后の欠片を求めて 铜杯
取得条件：通过 stage4

时の罪人と时の番人 铜杯
取得条件：通过 stage5

暗暗の雨は绝えず降り注いで 铜杯
取得条件：通过 stage6

悲しき复仇の轮回 银杯
取得条件：通过 stage7

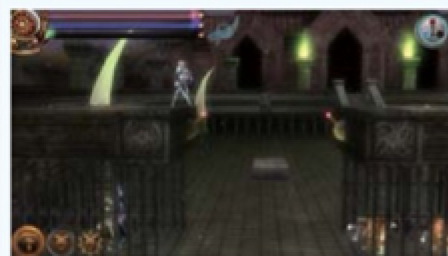
暗黑の雾は浄化されて 银杯
取得条件：击败真 BOSS

疾风の太刀 铜杯
取得条件：最大 COMBO 达到 20 以上

破灭の一击 铜杯
取得条件：最大伤害达到 1000 以上

时空间杀法 铜杯
取得条件：时光倒流中打出 15COMBO 以上
奖杯说明：C1、A2 技攻击段数较高，比较易于达成条件。

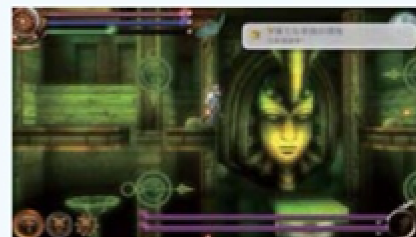
借刀杀魔 铜杯
取得条件：利用陷阱或时之守护者累积消灭 30 个以上敌人



奖杯说明：时之守护者指的是发动时光倒流情况下出现的长袍敌人，其敌我不分，一旦碰到其他敌人即会将其消灭，一般二周目出现频率较高。至于陷阱灭敌，可以在 stage6 的两处敌人监牢房间刷（如上图）。

时の二重奏 铜杯
取得条件：同时使用时光倒流与时光传送

果てなき旅の境地 金杯
取得条件：探索率 100%



奖杯说明：本作最难的奖杯，具体可参照攻略中的地图及难点谜题解法。与大部分探索型 ACT 不同的是，每个房间只要到达其中一角，即可完整开启地图并算入探索率，因此若某些房间有较难的谜题但并不影响其他房间的进入，可以无视谜题直接离开。

为了达成效率最大化，建议进入二周目后第一时间完成真 BOSS 战，之后同时装备遗物"ヒロインの发饰り"与"エナジ－クロック"（stage6 获得），便可以零等待无限使用蓄力技一路横扫，即使不慎死亡，也可以比平时使用更多次时光复苏。另外遗物"ラジカルギア"（stage6 获得）可通过不断发动时光传送来获得超长的无敌时间，从而轻松解开部分棘手谜题。

文 洛克 美编 香山



SLG	战极姬5 斩断战祸的霸王系谱		必需记忆卡
	战极姬5 ~ 战祸断つ霸王の系谱 ~		3223MB
	System Soft	2014年12月11日	日版	1人
零售版：7020日元/下载版：6480日元	对应PSV TV		对应玩家年龄：17岁以上

本作是将日本战国武将美少女化的“《战极姬》系列”第五作的加强版，游戏在PC版的基础上整合了追加要素，不仅增加“真田线”、“黑田线”等诸多人气角色路线，还前所未有地将可攻略武将增加到了80名以上。同时，本作将兵种系统差异和海战的要素大幅增强，让游戏的战略性也有了一定程度的提升。虽然掌机版删除了部分情节，不过刻画角色性格的剧情还是做得很完整，而且福利满满的CG也很值得玩家们去收集。

上手指南

“《战极姬》系列”一直以来坚持SLG+AVG的游戏模式——玩家可以选择不同的路线，并在攻略城池时令著名的战国武将加入，随后通过特殊事件来增加与她们的好感度，最后达到攻略的目的，这便是AVG模式的具体过程。SLG模式和传统的战略游戏比较类似，笔者在这里为大家详细介绍一下系统方面的知识。路线攻略由于篇幅关系就不多加介绍了，后文会针对游戏中一些特殊情况进行解释。玩家在扩张领土的同时，本家的史实事件会不断推进，完成全部史实事件并赢得强制战斗的胜利，即可迎来最终的路线结局。

操作一览

本作的掌机版操作比较复杂，由于键位数量急剧减少，所以在不同的模式下同一键位拥有很多种功能，后文用表格形式为大家列出，熟悉各种快捷操作功能后可以大大提高效率。同时触屏也是本作在掌机上新增的一个功能，玩家在选择地图中城池的时候可以多加利用，以便快速找到想要选择的城池。

按键	SLG模式	武将列表	AVG模式
方向键	选择城池 / 选择指令	选择武将 / 武将排序	查询历史对话
左摇杆	—	—	—
右摇杆	移动地图位置	—	—
△	呼出 / 切换指令菜单	查看详细资料 / 装备道具	开启 / 关闭技能菜单
○	确认指令	选择武将所在城池	确认
□	在全体和局部地图之间切换 / 选择执行命令的武将	解雇武将	自动读取对话
×	取消指令	关闭菜单	快速跳过对话
SELECT	切换武将信息显示 / 全选执行指令的武将	切换未部署武将	关闭信息菜单
START	系统菜单	设置为宠爱武将	系统菜单
L	缩小地图范围	切换武将信息栏内容 / 配合方向键按指定内容排序武将	跳过对话
R	扩大地图范围	切换武将信息栏内容	查询历史对话

阵营选择

故事模式中主角“天城飒马”会作为每一条路线的传奇人物，凭借着和各家家主乃至家臣的微妙关系，投身于战国的战场中，不断地攻略美少女化的武将们。除群雄模式外，本作中可攻略的路线包括织田家、真田家、伊达家等多个，其中不乏同一条路线拥有多个家主结局的情况，可以说路线变化多样。此外，掌机版追加了多名武将，如北条母女、天才军师官兵卫、今川军师雪斋和尚等，等待玩家去攻略。同时，游戏的合战模式会读取普通模式的存档。重现史实战斗，获得更多的点数来开启特殊CG，一览萌妹子们的相关剧情吧！

功能介绍



下面针对游戏的界面功能做一个简单介绍，方便初次接触本系列的玩家，同时也对个别在本作中进行了小幅调整的属性做出说明。首先来看看基本界面的各项数值影响的能力和效果。

季度： 游戏以回合制进行，每个季度算作一个回合，玩家执行军备、内政、作战等都要在一个回合内进行。同时每个季度都会发军用资金，平时只受到町规模等数据影响，而秋季还会受到总石高的加成，因此秋季是一年中可以获得大量资金的一个回合。

阶段： 每回合共分为6个阶段，分别是更新、军备、内政、政略、作战和合战阶段，每个阶段具体可以进行的内容后文会详细说明。

CP： 决定每个回合可以执行指令多少的数值，按照开局时选择的大名的智力来决定多少。建议玩家在选择家主进行路线攻略时，优先选择数值较高的路线来熟悉，待熟悉后再攻略数值较低的路线。

势力名： 游戏中所操纵势力的名字。

官位： 朝廷给与所操纵势力的官位。

威光： 相当于势力的威严值，可以通过回合增加、攻城掠地和获得官位来增加，通过解除同盟等条件减少。该项数值还在某些时候影响整体的统一情况和无血开城的成功率，建议不要轻易使其减少。

格式： 操纵势力的庞大程度。

总石高： 全部领土的总石高数，影响秋季发放军资金的数量。

军资金： 操纵势力持有的总资金数。

总武将： 我方拥有的总武将数，武将上限为200人，对于一些能力过低的大众脸武将，在其加入后不妨解雇来释放空间。

总兵： 我方拥有的总兵力，会根据石高上限的增加而增加。前期可能出现无法募兵的情况，后期基本不

会有影响，减低一些大众脸武将的带兵量可以有效地让我方女性武将增加募兵数，每个单位募兵数最大为5000。
代官：自己支配领土内一个国家的负责人，可以代为执行命令，方便自动进行内政管理，某些情况需要消耗CP。
国石高：代官所管理的领国的总石高。
支配下：领国所属势力，在我方支配下会显示我方势力名称，未全攻下该国时会显示“势力混在”。
町规模：领国内城镇的规模，影响每个季度的收入。
住民感情：领国内人民的忠诚度，大幅影响募兵数量，同时会关系到威光数值变化和暴动等事件的发生几率。
收入：领国内每个季度的正常收入。
自/敌武将：领国内敌我双方武将存在的数量。

进行方式

游戏是以回合制进行的，每回合分为更新、军备、内政、政略、作战和合战，共6个阶段。其中更新是系统自动进行的，玩家无法操作，全部阶段进行后时间轴跳过一个季度，每跳过4个季度算作一年，直至游戏中所有该势力的史实事件均发生完毕、且强制战斗获胜后路线结束。下面对每个部分做详细说明。

更新阶段



更新阶段是每个季度回合开始前自动进行的一个阶段，虽然玩家无法控制，但在这个阶段内所发生的事件有很多是受玩家在其他阶段所进行的指令所影响的。
在野武将加入：每个回合会根据我方已经占领的国和已加入的武将，来自动推举在野武将和事件武将加入到我方势力，玩家可以选择同意或者拒绝，拒绝后该武将将不会出现。由于我方在解雇武将后，并不会影响后续在野武将的加入，所以即便是能力不足的武将，也推荐全部同意、待其加入后再解雇。
农作收获事件：限定秋季发生，出现结果有凶作、丰作两种可能，将大幅影响秋季收成，部分武将技能可以增加丰作发生几率，从而有效抑制凶作的发生。
全国疾病状况：低几率发生的特殊疾病事件，疾病会导致国内石高、町规模、总兵力减少，根据病种的不同还可能传染给邻国，同样可以用武将技能规避。
朝廷授予官位：根据我方势力攻略国土的大小，朝廷会逐步晋升当主的官位，从而令威光上升，同时增加CP最大值并使麾下武将更不容易叛变，而且势力的总收入也会随之上升。
国内民众暴动：在领国内的特定领域，如果住民感情过低则有几率发生“一向一揆”。发生暴动后该国内会出现反叛势力的大众脸角色，同时会向国内我军城池发动进攻，所以在游戏时要尽量避免所在国内住民感情过低，需控制使用“临时税收”，多多利用内政指令增加国力才是上策，否则一旦爆发动乱将会影响我军攻城掠地的速度。
武将俸禄发放：更新阶段会获得每个季度的收入，在秋季则会支付给麾下武将俸禄，所以想要减少俸禄的开支，可以在秋季前解雇不需要的武将。
女性武将特殊事件：涉及到特定CG的回收，只会在剧情路线模式发生。当有势力被灭或某两个史实势力发生交战时均会出现特殊事件，当我方在选择了指定的势力开始游戏后同样会出现特殊事件，如温泉、伏击、南蛮船、矿山发现等等，这些事件不仅会左右势力路线的进行方向，有些也会影响国内的收入情况。
※解雇武将：解雇武将是任何阶段均可进行的选项，在武将列表里就可以完成，解雇后可以释放总兵数和减少应支付的俸禄，建议在每年发放俸禄的前一个回合解雇，比较划算。

军备阶段

军备阶段是每个回合玩家可以操作的第一个阶段，有很多可供选择的指令，所以也是消耗CP值最多的阶段。下面针对军备指令详细介绍。
募兵：顾名思义就是为我军武将增加兵力，募兵数和该国支配度、住民感情、拥有城池的总数、总资金以及该国石高均有关，这些数值的总量越大、募兵数越多，自家总石高数越高，募兵总数越大。举例说明，如果不考虑募兵势力大名的总石高，只考虑所在国石高的话，那么50～60万石且占有该国全部城池，在住民感情100的情况下，每回合可以募兵20～30个单位（每单位按游戏中100人计算，每名武将最大招募50个单位）。由此看来，在哪个国内募兵也是很讲究的，会直接影响到每回合募兵的多少，下面为大家推荐一下募兵数量比较不错的国，在攻略路线的时候可以考虑优先占领，让我方的兵源得以保障。



募兵国	最大石高数	每次最大募兵量
南出羽	58万	21个单位
中陆奥	56万	20个单位
南陆奥	74万	30个单位
越后	65万	27个单位
上野	51万	20个单位
下野	47万	20个单位
常陆	69万	27个单位
武藏	82万	33个单位
美浓	54万	20个单位
尾张	57万	26个单位
越中	59万	24个单位
越前	68万	25个单位
伊势	58万	23个单位
播磨	56万	21个单位
肥前	56万	22个单位
肥后	57万	21个单位
筑前	52万	20个单位
丰后	42万	18个单位

注：以上数值是占有该国全部城池并且是最大石高的情况下募兵的结果，可能会有1～3个单位的误差。

募兵的总数量取决于当前大名的总石高数，募兵最大值的计算方法是总石高的3倍，比如总石高是300万石，当前大名现有兵数是500个单位的话，总募兵数就是3×300万-500个单位即400个单位。通常情况下募兵数量在前期可能到达上限，所以分配我军兵源时需要格外注意，但是到了后期城池数量急剧增加，基本也就可以无视这个上限了。住民感情是按照百分比影响募兵数量的，比如住民感情为90，募兵量即为最大募兵量的90%，以此类推。募兵时如果只招募1个单位的兵力的话是不会减少住民感情的，但是会减少石高，计算方式是每10个单位减少1万石高（武藏和南陆奥这两个石高数极高的地区，以每2个单位招募一次也不会减少住民感情），待住民感情增加至最大的时候再一次性招募更多的兵力方为上策。
训练：通过锻炼来增加武将的经验值，最多可以选择10名武将进行训练，每名武将均消耗CP，选择的武将越多，全部武将增加的经验值也就越多。不过通过训练增加的武将经验值还是比出战要少很多。
恩赏：可以增加武将忠诚度，让武将不容易谋反，女性武将和非大众脸武将可以通过事件来变为“绊”，从而确保完全不会谋反，有些武将事件的触发有先后顺序。每恩赏一次均会使武将俸禄提升，根据武将的能力值决定每次增加的俸禄和忠诚多少，通常情况下，能力高的武将俸禄高忠诚相对低，能力低的武将俸禄低但忠诚相对高。每次恩赏消耗1点CP，当回合不减军资金（下回合自动扣除），需要注意的是重复在一个武将上操作是会重复扣CP值的。
道具献上：通过献上道具来获得装备道具，其中不乏一些神器。
铁炮购入：增加野战铁炮攻击力，铁炮数越多，远距离攻击力越高、近战能力越差，不过铁炮在雨天不能使用，在野战操作时需要注意。购买铁炮的难度较大，支配河内、萨摩等国后可以增加铁炮的购买量。游戏开始后根据官职的高低决定铁炮的购入数量，开始只能买1个，后期最多一次3个，每个耗军资金10，每次耗5点CP。后页表格是回合数影响铁炮购入量的具体方式。

回合区间	铁炮等级	消耗CP	购入单位	单价
0 ~ 36 回合	1 级	5	1 单位	单价 10
36 ~ 76 回合	2 级	4	2 单位	单价 8
76 ~ 116 回合	3 级	3	3 单位	单价 6
116 ~ 155、156、157 回合	4 级	2	4 单位	单价 4
156、157、158 ~ ∞回合	5 级	1	5 单位	单价 2

注：占领铁炮支配国后只会提高一个铁炮等级，并不会根据占领国家的多少增加得更多。

侦查：将武将送往其他势力进行侦查，选择时要慎重，这个指令根据武将能力的高低会影响侦查效果和成功率，同时也会影响到武将的生死存亡。

代官配置：为自家完全攻陷的领国配置城代，代官存在的地区执行内政命令可以减少 CP 消耗，同时亦可自动执行内政命令，若代官出战获胜还会增加支配地区的整体住民感情。

内政阶段



内政阶段倾向于内部开发，利用好内政指令可以有效地帮助玩家在其他阶段更好地对外扩张，要是根基都没了，还妄想什么统一天下、攻略萌妹呢？下面为大家介绍本阶段的相关内容。

城の普请：用于回复城池的耐久度，城池等级（Level）越高，耐久度越高，在受到包围和强袭的时候越不容易被攻陷。执行该指令的武将政治数值越高，花费金钱越少。每次选择指令会回复 1 ~ 3 点耐久度，消耗 1 点 CP。

治水开垦：花费较多资金来提高国家的总石高，会受到上限影响。本指令可以提高所在国的石高和住民感情，石高总数决定征兵总数，根据执行武将的政治数值和所在国的石高数会有不同程度的变动，政治越高、所在国石高数越大，提高的石高数就多。每次指令固定消耗军资金 100 和 2 点 CP。

乐市乐座：增加町规模的选项，町规模影响每个回合收入的高低，收入则会影响募兵的进行以及其他内政部分的操作。每个国家町最大规模和最大收入也都是不一样的，每次指令消耗的军资金不定，所在国的町规模越大花费就越多，政治在这里只影响每次增加的规模的大小，同花费的情况下政治越高、提高规模越多，每次消耗 1 点 CP（该国武将都可以操作）。

临时税收：瞬间获得资金，大幅降低住民感情，同时会令威光下降，是一个得不偿失的选项，获得的资金数量远远不足，所以这种饮鸩止渴的办法不到万不得已千万不要使用。建议还是搞好内政建设，让收入不断增加，这样也就不会出现连俸禄都发放不起的情况了。临时税收所获得的资金是固定的，町规模越大收入越高，每次消耗 2 点 CP，与执行武将政治无关。

女に会う：与女性武将进行特殊事件的指令，需要消费 1 点 CP，这是剧情模式的专用选项，用来收集 CG。通常情况下剧情路线中的大名是按照“国内统一”→“多国占领”→“满足特定条件”来展开剧情 CG 回收的，所以玩家不用担心无法回收大名路线的 CG。一般需要考虑的都是一些需要攻城才可以获得的女性武将，在将她们包围并攻陷城池后可以迫使其投降，随后便可以经过几个回合的连续事件来将其友好度提高到“绊”并完成事件了，有些武将的事件需要完成前置武将的事件才能继续进行。

政略阶段

政略阶段倾向于对外军事，主要可以进行的是专门针对下个阶段开战所做的准备，玩家需选好想要攻略的目标、采取不同的政策，为下一个阶段迎来胜利打下坚实的基础。

武将移动：将武将移动到别的地方（注意不能被敌国切断通路，否则无法移动），每次行动消耗 1 点 CP，无论把一座城的多少名武将一起移动到另一座城都只消耗 1 点 CP，每名武将固定花费资金 2（和带兵人数的多少无关）。需要注意的是移动完成后的武将在该回合不能进行其他内政操作，每个城池最多容纳 6 名武将。

武将安置：将投降的武将安放到想要放置的城池内，一旦安置后武将就有可能发生叛变、暴乱，同时开始计算武将所消耗的俸禄。所以没用的武将可以不经过安置，在收服后直接解雇。

同盟：觉得自己的力量不够时可以和强大的势力结盟，成功结盟后电脑一般不会主动解盟来攻打，这项指令消耗 1 点 CP，军资金 20（同盟成功再追加 20）。注意同盟只是和成立时的家主有效，家主变更后会自动解除。策反同盟国的武将并不会导致同盟破裂，主动解盟或攻击对方会降低威光（一般降 3 点），而且全体武将忠诚下降（一般 2 ~ 5 点），特别是执行攻击指令的武将。在特殊情况下可令威光和忠诚不减，具体方法是和盟军在同一回合攻击同一座城池，同盟方先占领而后我方攻击那座城池，这时不会显示攻击盟友也不会降低威光。所以在游戏中要么拒绝一切同盟，要么就不要轻易解除同盟，武将的忠诚还好说，威光下降就有些得不偿失了。



引き抜き：策反其他势力的武将加入我方，通常情况下智力越高的武将策反的成功率越高，当然也需要考虑对方的忠诚度，己方威光和石高比对方多的话也能提高成功率，实在不行还可以使用 S/L 大法来磨。策反每次消耗 1 点 CP、资金 10，需要注意的是策反过来的武将忠诚是 5，需要尽快提高，强力武将（统率高且带兵多的）俸禄要求会很高。

共斗：邀请其他势力与自军一起参加野战或攻击敌人城池，成功率取决于派遣武将智力的高低。

煽动：智力越高的武将成功率越高，成功之后敌人不会牢城，而是会转为野战，我方只需要击败敌人大将即可攻陷城池。

城代指令：可以安排代官自动执行内政指令，方便操作，但如果代官没有在领国内便不能自动执行。

密旨：可以通过该指令来挑起与同盟国之间的战争，该指令成功与否与派遣武将的智力有很大关系。

作战阶段



作战阶段是每回合玩家合战开始前的最后一个阶段，指令的作用也就是作战前的一系列部署，下面笔者先简单介绍一下，重点内容放在合战部分。

作战命令：只能用在使用该指令武将相邻的敌国城池，直接影响后面的合战部分，不消耗 CP 值，但和军资金有关系，万一出兵的时候被人抢先反攻的话，作战命令消耗的军资金就白费了。建议先查清楚攻击方向的大致情况，比如敌方集结地点，攻击城池的城防度等，再选择无人或者人少的城池发起进攻。另外，该国的地形、当前势力的称号（豪族、小大名、战国大名）以及出兵的多少都影响军资金的消耗。一般情况下（以 50 个兵力单位为例），豪族消耗 25 军资金、小大名消耗 25 军资金、战国大名消耗 50 军资金、战国大名且官职为右将军以下消耗 100 军资金、战国大名且官职为左将军以上消耗 125 军资金。同时对平原、丘陵、海边以及山地出兵在野战时出击的单位也不尽相同。

内通：与敌方武将相互串通，在破城时敌将会直接加入我方，成功率与派遣武将的智力和敌方武将的忠诚有关。

计略：降低敌国的城防度，每次消耗 3 点 CP、军资金 50，每次

成功后消耗1个单位的兵力，对敌人据点造成一定量的耐久度损失。经测试，成功与否与使用武将的智力无关，而和统率有关，不过执行该指令的武将在当前回合不能够出战进行合战，所以高统率的武将建议直接去出战攻城，而不是浪费在这样的小伎俩上。而且计略只能使用在相邻的敌国城池（同盟不行），是个意义不大的指令。

合战阶段

合战分为野战和攻城战两种，在低难度时所经历的攻城战数量要远远多于野战，一方面是因为我方在进攻时通常情况都会拥有数倍于对方的兵力，另一方面也在于低难度给敌人野战所设置的低能AI让他们往往更喜欢选择基本上不可能胜利的攻城战，这无形中更加降低了游戏难度。

在合战中，每个势力对城池发起进攻都有着固定的先后顺序，具体计算方式是：在攻击同一城池时，兵力多的一方率先行动；在双方兵力相等时，武将数更多、统率更高、士气更高的部队优先行动。掌握好这一点也是率先抢占敌方城池，捕捉女性武将，防止其切腹的一个重要条件。

野战

在攻击城池的时候，如果敌方没有直接选择“牢城”或“撤退”则会直接进入野战，在某些史实战斗的时候也同样以野战的方式进行呈现。

·野战需要注意的因素有以下几点

① 需要设定出战大将，如果家主出战则自动被默认为大将，家臣出战则由玩家指定大将，大将必须登场参加战斗，在战斗中大将被击败的一方则直接判负。

② 双方各自最多拥有6个出战部队，每个部队上限为5000人（即50个单位），每个部队均可以根据实际情况配备铁炮，所以战场中最多只能出战6万人（即600个单位，可以包含6万只铁炮）。

③ 每个野战地形均有出战人数要求，最小2人、最大5人，当出战人数不能达到最大人数，带兵多的武将会被平分兵力，被分出来的部队不能使用技能，但是能力与武将本体相同，不过由于平分了兵力，所以整体攻击力和防御力均大幅下降，在对战强力武将时需要多加小心。如果出战人数大于可登场人数，那么可以在战斗中设置别动队与后备队，既能加强大将的进攻能力，同时也可以弥补战斗中的消耗。

④ 在行动中，普通武将只可以在布置的一行进行前后移动，大将则可以和邻接行的武将交换所处位置，这个战术一定要合理运用，在高难度下有出其不意的效果。

⑤ 每个单位均有自己的行动顺序，这个顺序完全随机，不过多数情况往往都是敌人率先行动，某些武将拥有调整行动顺序的技能，有时会对整个战局起到关键性的作用。

⑥ 野战总战斗回合数为20回合，出战单位全部行动过一轮即为一个回合，如果20回合内进攻方没有将防守方的大将击败或防守方大将没有撤退牢城，则攻击方自动判负。

⑦ 在攻击方人数微弱，不足以支撑进攻的时候，战斗自动结束，防守方获胜。

·野战中需要掌握的作战技巧

① 天气因素会大大影响野战局势，本作中包含了普通版的全部天气——“晴天”没有任何不良影响；“雾天”不能查看对方兵力排布，不能使用别动队和移动攻击，但是可以使用铁炮进行远距离射击；“雨天”无法使用铁炮进行攻击。此外，还加入了“沙尘”和“时化”两个派生天气，“沙尘”派生于晴天，主要作用是使邻接敌人变为不可见状态，还可以提升别动队的使用威力，同时降低铁炮的使用威力；而“时化”则派生于雨天，仅在海战时才会发生，效果是无法使用铁炮且敌我双方受到各种伤害均会提高。部分武将也追加了针对新天气的强化技能，和老的天气效果一样，可以在战斗中将天气因素发挥到极致，从而主导战争的胜利。

② 只要武将的士气不为0，就可以和后备队的队员进行交换，交换后的武将进入后备队列，每回合回复大量士气值，这是典型的“留得青山在，不怕没柴烧”的做法，只要我们还保留着一个作战单位，那么通过磨也要磨死对手，当然还得留意回合数的剩余量。



③ 除铁炮攻击外，其他攻击均有对应的射程距离，枪兵和骑兵为1格，弓兵为2格或散射，铁炮兵2格是最大伤害，然后越远伤害越低，1格被近身之后是最弱的（比远程最远还要弱）。

④ 武将所携带的铁炮数量越多，远程攻击能力越强，近战攻击能力越弱，建议给近战单位携带时要适度。近战单位攻击时近战兵力=总兵力-铁炮数。

⑤ 普通攻击不会削减我方自己的士气，给敌人造成的士气伤害也相对较少，有些不太划算；强袭攻击的效果非常好，但是攻击时也会削减我方自身士气，同时也有可能会减少自身兵力，不过依然推荐使用。在野战中存在着兵种相克——枪兵克骑兵、骑兵克弓兵、弓兵克枪兵。牢记这点有利于降低战斗的难度，提高获胜几率。

⑥ 部队士气受到武将统率数值、大将统率数值加成、武将出战次数共同加成，士气越高，战斗中越有利。部分武将也拥有回复士气的技能，不仅可以回复士气，如果士气已经达到了最大值，更可以提高士气最大值，让我们可以更加从容地面对战斗。

·放弃野战的后果

在野战中，大将拥有撤退选项，这无异于放弃战斗，这时候将会面临很多种判定条件。

① 后方没有城池可以撤退时，进入攻城战进行牢城，判定方式转入攻城战，如城破则效果与②、③相同。

② 后方有城池但是不足以容纳该城内全部武将，一部分进入后方城池，一部分会变成逃走失败（直接切腹）。

③ 后方有城池且可以容纳该城武将，撤退后所有武将进入后方城池，战斗结束。

攻城战



攻城战是野战防守方选择撤退、或直接合战选择牢城之后出现的战斗模式，相对于野战要简单很多，操作起来也异常简便，这里仅做一个简单介绍。

强袭：当军资金不足时只能选强袭，相对包围，削减城防效果增加30%～50%，但兵力损失大，不推荐使用。

包围：军资金足够时建议用包围，相对强袭，削减城防效果稍弱，但如果该武将士气足够高，效果也会很好并且不消耗任何兵力。

撤退：选择撤退三回合后如果未攻城完毕均会强制执行撤退。

强袭和包围时按照当前部队最高统率的武将计算，当士气随着战斗胜利次数不断增加后，包围效果会有显著提升，后期战斗经常没有野战，直接进入攻城战，为战斗缩减了很多不必要的时间。无论强袭和包围，该城池都有一定几率会自动开城（即获得胜利），城破后敌人武将如果无路可退则会选择降服于我方，需要注意的是特定的武将会根据史实事件100%切腹，部分武将需要用主角或少数特定武将破城才会降服，出现情况不多。

武将介绍

游戏中共分为三类武将，分别是大众脸武将、带脸非女性武将和带脸女性武将，除了女性武将可以进行攻略外，这些武将在能力上也有着天壤之别，下面就简单介绍一下武将的各项数值和能力方面的内容。

能力

武将的能力主要包括统率、智力、政治、忠诚和俸禄，其余所属国、代官状况、带兵数等在这里就不赘述了，前面都有所提及，至于经验值同样也不用多说。统率影响武将攻城、士气、强袭攻击伤害和损失状况等，是战斗必须的数值之一，对于一些统率不太高的女性角

色，如果有所钟爱一定要用道具将其统率值堆高再投入战场，否则能力会很差。智力在策反武将和引诱敌人野战时有较大作用，同时在战场上也影响着技能的发动。而政治则关系到各种内政技能的实施，家主的政治更关系到CP的最大值，建议将特定角色堆高。



技能

武将的技能分为内政技能和战斗技能两种，拥有技能的武将可以随着等级的提升不断学会技能，每个武将可以学会4个技能（满级时学会第4个），同时能通过装备获得一个武器特技，后者往往都是很逆天的强力技。

内政技能：更新阶段的内政技能会在该阶段自动发动，政略部分的内政技能会在执行指令时选择对应武将来发动，其他阶段的技能如“同盟成功率上升”等同样会在指定指令执行时有所体现，玩家需要在合适的时候选择合适的武将才能更有效地达成天下统一。

战斗技能：合战时才会发动的技能，其效果包括令我方部队能力上升、敌方部队能力下降、特殊效果行动限制解除、攻城战特殊影响技能等。有些是自动发动，有些则是随机发动，同时受到其他技能发动的影响。

装备道具

武将可以装备一定数量的道具，女性武将和带脸武将装备数量均为3个，其余大众脸武将为1个。道具可以提升武将的统率、智力和政治数值，装备道具分为弓兵统率系、枪兵统率系、骑兵统率系、全兵种统率系、全兵种智力系、全兵种政治系。对应兵种装备对应的系列装备将会得到额外的能力加成。此外，武将装备道具还存在着熟练度设定，新装备的道具并不能完全发挥装备的效果，需要在实战中将道具熟练度练到3后才能完全解放装备的能力，同时黄字的特殊稀有道具建议装备在第一道具栏，有利于技能效果的发动。装备的获得途径有几种，包括贡献城池时自动获得、收服武将时自动装备、通过道具献上获得。活用道具会使游戏变得更加容易。

事件

每名带脸武将均有特定的特殊事件发生，女性角色可以通过会话来进行，而非女性角色则会在与关联的女性角色达到“绊”以后自动发生。想要完成全CG收集，就必须要让全部带脸武将加入我方才行。

模式介绍

故事路线

本作中存在着设定好的史实路线10条，分别包括织田家、岛津家、大友家、长宗我部家、毛利家、足利家（义昭、义辉各一条）、上杉＆武田家、伊达家和真田家。每条史实路线完成天下统一的条件均是看完全部史实事件且重要战斗全部获胜，在收集分支时可以故意战败，不然战败结局是无法被收录的，导致不能获得奖杯，需要特别注意。

群雄争霸

本模式中玩家可以选择自己喜欢的大名来攻城掠地，完成真正意义上的天下统一，这样得来的天下统一比史实路线难度要大很多。玩家需要随时冒着被大名势力剿灭的危险，同时还要尽快收服女性武将，以防敌人互相厮杀导致武将切腹。一场群雄争霸想要收齐全部的女性武将几乎是不可能的，所以全事件的奖杯需要多次通关才能完成，这也是游戏杀时间的一个重要原因。

合战模式

包括战极史和正史两种战斗模式。战极史中玩家可以读取记录利用自己调教的武将与敌人进行战斗，战斗难度大幅降低；而正史部分则会使用电脑配备的单位与敌人进行战斗，由于大多为以少对多的状况，所以想要取胜难度很大，有兴趣的玩家可以尝试一下，至于合战的奖杯，还是利用战极史来获得比较容易。

奖励选项

在奖励选项中玩家可以看到游戏全部的CG、史实回想、武将姿态、装备图鉴和音乐鉴赏，这是一个AVG常有的收集选项，同时也涉及到几个金杯的获得。CG收集在完成全部路线且和全部女性武将达成“绊”状态后基本可以完成，没有获得的动态图可以在武将姿态中手动开启，史实回想只要记得史实战斗保留存档就可以轻松达成全路线。



相关技巧

①巧用S/L查询敌国情报：情报选项可以用于调查武将情报（己方武将）、国情报（任意一国的城池、武将查询）、势力情报（指定的某势力的占领国数量），查询时消耗1点CP、资金20、利用该指令的重点在于调查敌人大名的武将分布情况，方便将敌人包围并收服，所以玩家可以利用S/L大法来调查，清楚后再进行移动，这样还可以省下不必要的CP和资金损失。

②路线选择：同一路线在进行史实剧情时有可能发生选项，如足利家、上杉家等，选项会影响史实事件的发展，同时也会影响结局，所以想收集齐全部史实剧情和CG要费一番功夫，保留存档也是个不错的选择。

③回合加入：除了攻城收服武将和占领城池后作为在野武将加入的武将，还有一种到了固定回合便会自动加入的武将，如阿国等，这些武将我们无需考虑她们出现的时机，只要在正常流程中攻略敌人就可以在固定回合迎来相关剧情。

④特殊事件顺序：前文说过武将特殊事件之间存在着一定的联系，有些时候我方阵营中的武将即便是完成了当前的全部特殊事件也无法达到“绊”状态，原因就在于其只是表面上完成了全部特殊事件，实际并没有全部达成。由于我方阵营中缺少可以引发其后续特殊事件的武将，导致其后续特殊事件无法进行，所以特殊事件的触发在某些特定武将身上是有着其先后顺序的。目前已知的带有先后顺序的武将有：

前置武将	目标武将
大内义隆	冷泉隆丰
上杉景胜	前田庆次
相良义阳	甲斐宗运
黑田官兵卫	竹中半兵卫
石田三成	大谷吉继
葛西晴信	大崎义隆
立花道雪	立花宗茂
筒井顺庆	松永久秀

zxp

奖杯攻略X

奖杯总数	39	铜杯	30	银杯	3	金杯	5	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	100 小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	12
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

战极 5 完全制霸！（白金）
取得条件：获得所有的奖杯

天下をつなぐ绊（金杯）
取得条件：与所有武将达成绊化

奖杯说明：武将达到“绊”化的标准是武将百态达成度 100%。

战极史完成！（金杯）
取得条件：CG 收集率达到 100%

全シナリオクリア！（金杯）
取得条件：完成所有的大名家剧情

全国制霸（金杯）
取得条件：经由全国制霸达成天下统一

正々堂々（金杯）
取得条件：在不使用“内通”、“引き抜き”和“计略”的情况下通关

阵头指挥（银杯）
取得条件：路线通关前使用当主出阵 100 场合战

武将たちの记忆（银杯）
取得条件：CG 收集率达到 50%

人心掌握（银杯）
取得条件：在自己势力内不发生“一向一揆”、“谋反”的情况下通关

织田家ル - トクリア！（铜杯）
取得条件：完成织田家路线

岛津家ル - トクリア！（铜杯）
取得条件：完成岛津家路线

伊达家ル - トクリア！（铜杯）
取得条件：完成伊达家路线

武田家ル - トクリア！（铜杯）
取得条件：完成武田家路线

上杉家ル - トクリア！（铜杯）
取得条件：完成上杉家路线

长宗我部家ル - トクリア！（铜杯）
取得条件：完成宗我部家路线

足利家（义辉）ル - トクリア！（铜杯）
取得条件：完成足利义辉路线

足利家（义昭）ル - トクリア！（铜杯）
取得条件：完成足利义昭路线

毛利家ル - トクリア！（铜杯）
取得条件：完成毛利家路线

大友家ル - トクリア！（铜杯）
取得条件：完成大友家路线

真田家ル - トクリア！（铜杯）
取得条件：完成真田家路线

合战モ - ドクリア！（铜杯）
取得条件：完成合战模式中的任意关卡

群雄モ - ドクリア！（铜杯）
取得条件：使用任意大名家完成群雄模式

天下五剑势揃い！（铜杯）
取得条件：在持有天下五剑的情况下通关

奖杯说明：天下五剑的取得途径分别为——“鬼丸国纲”胜龙寺城通过献上获得、“三日月宗近”收服三好政康后获得、“数珠丸”下山城通过献上获得、“大典太光世”蒲池城通过献上获得、“童子切安纲”收服足利义辉后获得。

名刀搜集（其の壹）（铜杯）
取得条件：获得天下五剑之一的“鬼丸国纲”

名刀搜集（其の贰）（铜杯）
取得条件：获得天下五剑之一的“三日月宗近”

名刀搜集（其の叁）（铜杯）
取得条件：获得天下五剑之一的“数珠丸”

名刀搜集（其の四）（铜杯）
取得条件：获得天下五剑之一的“大典太光世”

名刀搜集（其の伍）（铜杯）
取得条件：获得天下五剑之一的“童子切安纲”

合战上手（铜杯）
取得条件：达成 50 次无血开城

奖杯说明：无血开城的条件是攻城战前使用金钱和威光劝降成功。

军师の礼节（铜杯）
取得条件：“武将に会う”指令使用次数达 50 回

军师の礼仪（铜杯）
取得条件：初次使用“武将に会う”指令

谋将（铜杯）
取得条件：使用“引き拔き”、“内通”合计成功 50 次

初指南（铜杯）
取得条件：将 1 位武将的等级提升至最大

指导好き（铜杯）
取得条件：进行 50 次锻炼

鬼の指导（铜杯）
取得条件：进行 100 次锻炼

天下取りへ（铜杯）
取得条件：成为战国大名

天下への一步（铜杯）
取得条件：成为小大名

祝！初胜利（铜杯）
取得条件：合战手动获得初次胜利

ようこそ战极の世に（铜杯）
取得条件：选择“はじめる”开始游戏





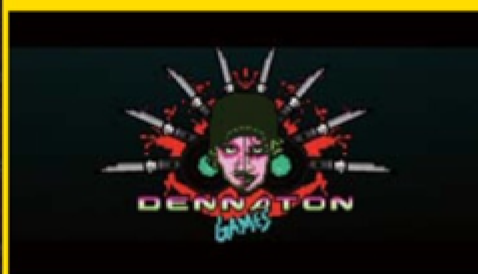
文 vs 美编 咕噜

《迈阿密热线2 空号》剧情承接上一代，在保持原有特点的同时比一代有了更多进步，关卡设计不仅愈发合理，敌人的行为也更为多变，这使得战斗策略呈现出了多样化。剧情展开在跳跃性和戏剧性上再上一层，游戏流程更长，大量的细节和彩蛋也体现出了制作者的良苦用心。同时，具有特色的画面、给力的音乐和饱受争议的暴力场景依旧被保留了下来，难度也有所增加。总之，本作完美地继承了前作的全部特点并将其加以放大。

ACT	迈阿密热线2 空号			需记忆卡
	Hotline Miami2 Wrong Number			370M
	Devolver Digital	2015年4月9日	港版	1人
零售版：-/下载版：116港币		对应PSV TV		推荐玩家年龄：18岁以上

系统介绍

“《迈阿密热线》系列”一直以高难度为主要特色。游戏中玩家的生命十分脆弱，任何敌人都可以一击干掉玩家，任何一个失误也可能造成玩家的死亡。即使大多数敌人也和玩家一样脆弱，但利用有限的弹药和武器干掉十几个敌人仍然是个不小的挑战。虽然游戏每关的流程都不长，但玩家有时候要花上几十分钟才能完成一关。如果玩家感觉不过瘾，二周目还会开放困难模式，此模式下敌人变得更强而玩家不能使用锁定，这让游戏的难度更进一步，充分满足喜欢挑战高难度的玩家们的需求。



游戏操作

按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	准星移动
L键	拾取/退出终结技
R键	攻击/调查
□键	锁定
×键	终结技
START键	暂停
拖动屏幕	观察四周

战斗系统

想要完成屠杀，玩家一定不能横冲直撞，而是要一步一步有节奏地进行。避免被敌人发现，找到合适的时机再突然发起攻击。战斗结束后要放缓节奏，寻找安全的位置，重新评估周围的情况，然后做出下一步的行动计划。

根据玩家装备的武器和面具不同，以及敌人的具体情况，行动时的策略也有差异。相较前作，本作中每关可选择的面具和武器种类有所减少，面具也不再具有辅助的强化效果，所以玩家更是要依赖自己的反应和操作，充分利用人物的特点。

除少数任务外，大多时候玩家都要靠拾取敌人掉落的武器进行战斗，使用不同的武器对玩家的战斗方式有很大的影响。

近身战斗

当玩家只有近战武器时应该尽量吸引敌人靠近，然后在墙角或房门的两侧用近战武器进行伏击。如果一次吸引了较多敌人，使用近战武器比远程武器更有效，因为武器攻击的频率更快，可以一次击杀多个敌人并且不会消耗宝贵的子弹。距离敌人较远时，还可以投掷近战武器将敌人击倒后处决。

近身战斗武器

拳击：有些时候玩家必须使用拳头与敌人近战，拳击的攻击频率较快，但除非使用特殊的面具，一般的拳头只能击倒敌人，被击倒的敌人会重新站起来攻击玩家。

近战武器：可拾取的近战武器如警棍、砍刀、木棍等只存在攻击频率上的差别。使用攻击频率快的武器如小刀、铁棍时只要按住攻击键就基本可以实现持续的无缝连击；使用攻击频率较慢的武器如武士刀、铁链时需要掌握节奏，否则容易在攻击的间隙被敌人击杀。所以玩家要尽量选择攻击频率较高的近战武器。

远程战斗

玩家使用远程武器对付敌人时要注意保持距离，当敌人离得过近时子弹可能打不到身上，而对付远程敌人时开枪则要果断，并且开枪后要迅速回到掩体中。最安全的方式是在墙角或房间内开枪吸引敌人靠近然后将其消灭，但不要选择射速慢的霰弹枪进行攻击。如果只有霰弹枪则建议开枪后捡起近战武器再进行伏击，这样也可以得到很好的效果。值得一提的是，屏幕外距离很远的敌人也会被子弹打中，如果地形比较开阔，可以通过远距离的射击消灭敌人。远处的敌人不会对子弹做出反应，因此可以十分安全地进行攻击。

使用远程武器时，要注意弹药数量和枪械的特点。在低难度下按□键使用锁定功能，可以帮助玩家更准确地击杀目标。困难模式下无法使用锁定，而且扔掉武器会使该武器的子弹数减少，所以不要频繁地切换武器。

远程战斗武器

机枪：机枪的特点是载弹量多而且可以快速地连射，再加上优秀的精确度和威力，因此在游戏中是很实用的远程武器。机枪最适合进行伏击，持续的火力输出可以消灭大量的敌人，没有机枪时也可以用手枪代替。机枪的另一优点是可以通过扫射消灭房间里或远处位置分散的敌人。而缺点是子弹消耗很快，要随时注意弹药量并节省使用。

霰弹枪：霰弹枪的特点是射速低但是威力大。在游戏中主要的作用是对付胖子，让胖子立刻丧失战斗能力。由于子弹有扩散效果，霰弹枪非常适合远距离的盲射，消灭屏幕外的敌人或者透过窗户消灭屋内的敌人时能够保证较高的命中率。但霰弹枪缺点是射击频率太低，使之无法有效地消灭较多敌人。

消声手枪：消声手枪是非常好的远程武器，射击精准且不会引起敌人的注意，可以无声地逐一消灭敌人。适合在较小的区域里有大量敌人的关卡中使用。

战斗技巧与心得

1. 撞开门可以击倒门后的敌人，但不要忘记立刻终结被击倒的敌人（尤其在房间内还有其他敌人时），否则这些敌人还会再站起来攻击玩家。
2. 经常拖动屏幕观察周围的敌人和场景，否则玩家很容易被视线外的冷枪击毙。
3. 小心窗户，窗户后通常会有敌人，持枪敌人可以通过窗户看到并直接攻击玩家。当然玩家也可以利用窗户吸引或者攻击另一侧的敌人，紧贴窗户的敌人可以通过近战武器隔窗击杀。
4. 子弹是不能穿过房门的，在门后进行伏击时可以事先向外打开房门以防止视线被门挡住。
5. 敌人的行动基本是固定的，少数时候会有变化。记下每个敌人的武器位置和活动范围，总结出比较好的行进线路，这对于取得高分十分重要。



特殊敌人与BOSS攻略

特殊敌人

注：此处只提供难点敌人和BOSS的说明和打法。

特殊敌人是玩家在游戏中的最大威胁，他们往往能够承受更多的攻击并且必须通过特定的方式才能击杀。了解这些敌人的特点并使用有针对性的策略是对付特殊敌人的关键。

胖子

游戏初期就出现的敌人，通常使用徒手攻击，有的则会使用枪支。特点是必须用远程武器才能击杀，并且不会被一般子弹（霰弹除外）立即杀死，中弹后依然能行动一段时间。建议优先解决地图中的胖子，玩家可以在较远的距离进行射击让胖子来不及跑到身边，或者直接使用霰弹枪使胖子立刻失去战斗能力。

强壮囚犯和武士

穿着白色背心的强壮囚犯在20幕开场第一次作为BOSS出现，手持武士刀的敌人则在游戏后期的黑帮里出现。这两种敌人特点是可以躲避子弹，必须使用近战武器或者有了徒手杀人能力后才能对付。发现玩家后这两种敌人都会快速接近，如果有近战武器应该首先将其消灭。该敌人不会被枪声吸引，如果发现不好接近它时，就应该赶紧远离，远程消灭其他敌人后再用近战武器将其消灭。遭遇这种敌人时，应该边射击边后退。敌人在躲子弹时是不能移动的，因此可以利用这个空隙寻找近战武器。



BOSS战

本作的BOSS较前作更为简单，甚至不能称之为BOSS。第一次见到这些BOSS时有的玩家可能会不知所措，但只要掌握了技巧就可以轻松通过。

第20幕 RELEASE

在本关的第一个场景中，强壮囚犯会作为BOSS出现并与玩家决斗。战斗开始时玩家是赤手空拳的状态，这时只能绕着场地躲闪BOSS的攻击。此处要始终和BOSS保持距离，向BOSS移动的垂直方向跑。要格外小心BOSS蓄力后的前冲攻击，建议提前站在球场的中线，当BOSS冲过来时就向底线方向跑。躲过两轮冲撞后会有人向场地里扔铁管，捡起铁管就可以轻松地干掉BOSS。

最终幕APOCALYPSE

24幕之后会进入最终关，本关中共会出现4个BOSS：

BOSS1：第一个BOSS是熊，玩家进入房间后，BOSS会转身冲过来，这时玩家要向垂直方向跑，从BOSS两侧绕过并捡起地上的铁管，捡起后立即攻击即可一击击杀。

BOSS2：第二个BOSS是斑马，它会高速飞过屏幕，玩家若是被撞到就会死亡。BOSS一共有上中下三条飞行路径，地上的玻璃碎片会显示BOSS下次出现的位置。捡起地上的枪提前离开BOSS前进的路线，在其飞过的同时射击即可一击击杀。

BOSS3：第三个BOSS是老虎，捡起尸体堆上的枪后走到路的尽头就会看到，这时BOSS会开始蓄力，玩家需要向后退一定的距离并靠墙站。蓄力结束后BOSS会向前冲撞，在老虎冲到面前之前射击即可完成击杀。

BOSS4：第四个BOSS是双头鸭，此BOSS有两个头，一个头会冲撞玩家，另一个头会向玩家发射子弹。开场后玩家会自动装备消防斧，当第一个头冲向玩家时，一直向后退会使第一个头出现硬直，这时攻击并打掉第一个头。然后躲避第二个头射出的子弹并近身打掉第二个头就可以击杀此BOSS。



角色和面具

面具系统是“《迈阿密热线》系列”的特色，玩家在游戏中可以解锁不同的动物面具。每种面具都有不同的特性。在本作中，玩家控制的角色不止一个，因此需要根据情况选择面具或佩戴面具的角色。所有面具、角色和武器都会随着游戏的进行依次解锁。

模仿犯

四人团伙模仿一代的作案方法四处屠杀，每个人都带着不同的面具，并拥有不同的能力。

斑马面具 Corey：按 × 键可翻滚闪避攻击。

老虎面具 Tony：可以徒手杀人，但不能使用武器。Tony的拳击速度比正常拳击快，拳击的威力也很大，可以打晕胖子，但需要发动终结技才能杀死胖子。

鸭子面具 Alex&Ash：很实用的角色，可以同时控制两个人，一个用电锯进行近战一个用枪射击。按R键发动近战攻击，按L键进行射击，电锯威力巨大而且速度较快，可以直接击杀胖子，手枪的子弹打光后可以自动拾取地上的枪支。

熊面具 Mark：使用双机枪，按L键改变射击方向，可以同时向两个方向射击，共有128发子弹，火力强大。子弹打光后可以拾取地上的武器。



作家

作家是本作中很特殊的角色，他不喜欢杀戮所以不能使用刀具或枪支等致命武器，捡起枪后会退掉子弹，不过这样可以防止敌人再次捡起枪进行攻击。要注意的是徒手攻击只能暂时击倒敌人，如果不处决，他们还会再站起来。作家使用终结技时按R键会一直出拳直至杀死敌人，当使用作家连续杀掉两个人后就会进入狂暴模式。此时徒手攻击会直接杀死敌人，而且此时还可以正常使用武器。由于"DON'T LET ANGER GET THE BEST OF YOU"这个金奖杯要求玩家在不杀一人的情况下，通关所有的作家相关关卡。为了方便收集奖杯，玩家在一周目时应注意不要失手杀死敌人，也不要尝试进入狂暴模式。

士兵

士兵有5种武器可以选择，但子弹打光后不能拾取地上的枪支，必须找到弹药箱才能补充少量弹药。战斗时应尽量按L键切换成匕首进行近战来节省弹药。

机枪：普通的机枪，射速快，弹夹容量为20发，共有40发子弹。

霰弹枪：威力大、杀伤范围广但射速慢，子弹只有16发。

大型机枪：子弹比普通机枪更密集，同样共有40发子弹但中间不需要换弹夹。

狙击步枪：射击准确度高，但射速慢，共有20发子弹。

火焰喷射器：威力巨大，但子弹消耗也很快，共有100发子弹。

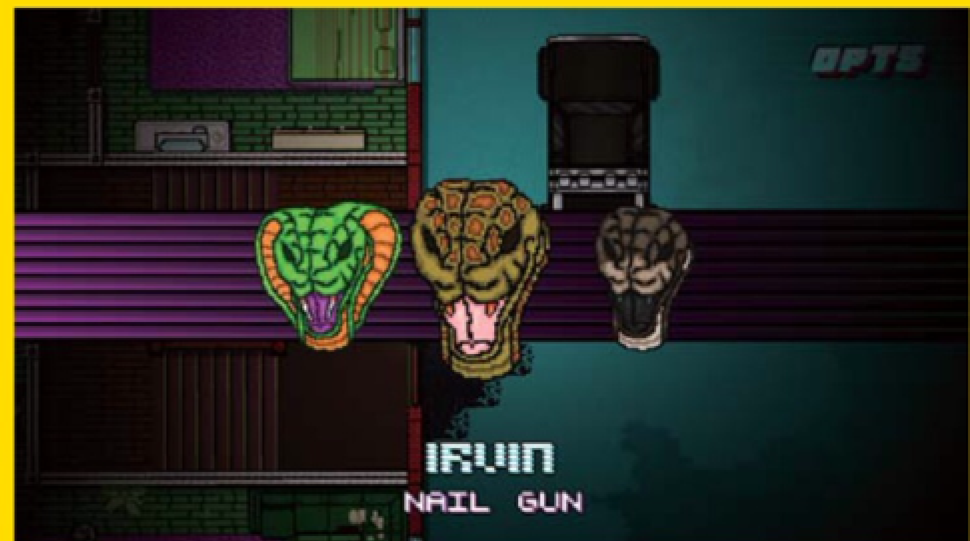


蛇面具

JAKE（绿）：投掷武器可以直接击杀敌人。

IRVIN（黄）：使用射钉枪作为初始武器，射钉枪属于消声武器，有20发子弹。

DALLAS（黑）：徒手杀人，攻击速度很快但不能使用武器，按下L键会发动持续的双截棍乱舞击杀身边的敌人。



黑帮头目

黑帮头目可以选择3种战斗风格。

BODYGUARD：按×键可以翻滚闪避攻击，初始武器为武士刀，能够扔下武士刀并拾取其他武器。

DIRTY HANDS：可以用拳击杀人但不能使用武器。

BLOODLINE：使用双机枪，可以同时向两个方向射击，共有128发子弹，与熊面具不同的是使用双枪时不能发动终结技。



奖杯攻略

奖杯总数	29	铜杯	14	银杯	8	金杯	6	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	20小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

本作奖杯难度比前作有所降低，很多奖杯在一周目就可得到并且难度也不高，没有得到的奖杯则可以在之后直接选择相应的关卡进行解锁，因此玩家不必在一周目顾及太多。难度较大的奖杯只有完成所有关卡A+评价、完成20连击和通过困难模式这三个。白金路线建议玩家一周目先熟悉游戏系统，在每关都尝试不同的武器、面具和角色，并尽量完成20连击获得高评价，然后用困难难度通关二周目并注意收集报纸，最后补全在某些关卡遗漏的奖杯。

TROPHY ADDICT（白金）

取得条件：解锁所有奖杯

1-800-CLEARED（金杯）

取得条件：通关游戏

1-800-GETHELP（金杯）

取得条件：以HARD难度通关

1-800-GODDAMN（金杯）

取得条件：以NORMAL难度在所有关卡中取得A+评价

DON'T LET ANGER GET THE BEST OF YOU（金杯）

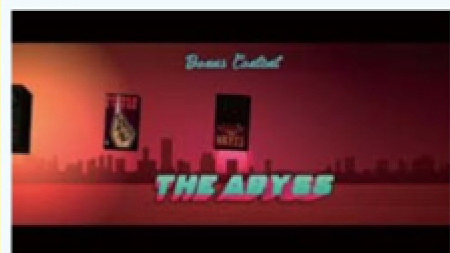
取得条件：在不杀人的情况下，通关所有作家的关卡

奖杯说明：使用作家的关卡有第2章第5幕、第4章第13幕和隐藏的ABYSS关卡。作家一般不会杀死敌人，但作家使用终结技时可以无限出招，如果出拳太多会杀死敌人。所以使用终结技时要注意，当敌人身上出现分数时即说明该敌人不会再站起来了，然后玩家就可以按L键退出终结技。

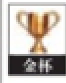
STARE INTO THE ABYSS


取得条件：解锁 ABYSS

奖杯说明：在最后一个场景不能被头目发现，注意头目的位置并解决掉其他敌人，如果头目发现了玩家他会用武器敲击地面发出声响。最后击杀头目的时候也是最容易出错的地方，有些时候头目不会贴着墙走，不要选择这样的时机进行伏击，否则容易在击杀头目前被看到。这时要耐心地等待头目移动到更理想的伏击地点，离拐角很近的时候从侧面击杀头目。



▲奖励关卡ABYSS。

COMBO GOD


取得条件：达成 20 连击

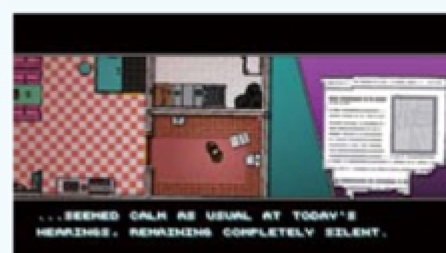
奖杯说明：建议在 12 幕 DEATH WISH 完成，此处敌人密集并且可以选择双枪，可谓火力强子弹多。但要注意的是这里要求玩家对地图和敌人的位置非常熟悉，快速地解决掉每个房间的敌人就可以保持连击数。

EXTRA! EXTRA! READ ALL ABOUT IT!


取得条件：阅读所有的报纸

奖杯说明：10 份报纸的位置如下：

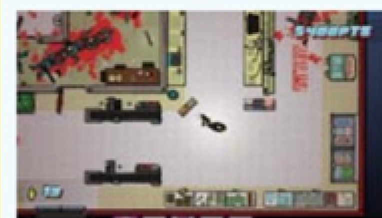
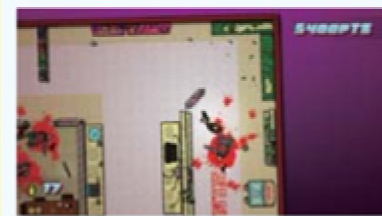
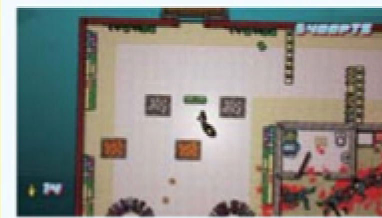
1. 第 1 章第 2 幕 HOMICIDE 开场洗手间里。
2. 第 2 章第 6 幕 MOVING UP 开场右侧的桌子上。
3. 第 2 章第 7 幕 NO MERCY 回家后二楼的右上角的桌子上。
4. 第 3 章第 10 幕 INTO THE PIT 开场屋里的柜台上。
5. 第 3 章第 11 幕 DEAD AHEAD 开场屋子的厨房里。
6. 第 4 章第 13 幕 SUBWAY 开场走廊的桌子上。
7. 第 5 章第 17 幕 FIRST BLOOD 开场客厅的餐桌上。
8. 第 5 章第 20 幕 RELEASE 开场右上角的房间里。
9. 第 6 章第 22 幕 BLOOD MONEY 开场下方的办公室里。
10. 第 6 章第 22 幕 BLOOD MONEY 回家后二楼的灶台旁。



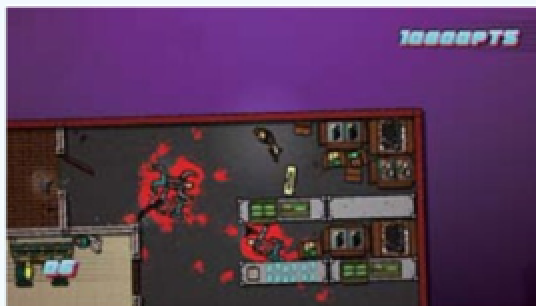
NUCLEAR WASTE


取得条件：HOMICIDE 任务里打翻五个彩色纸板

奖杯说明：在第 1 章第 2 幕 HOMICIDE 任务里打翻大楼内的五个彩色纸板，其中一层有三个，二层有两个。具体位置如下图：

▲一层三个纸板的位置。




▲二层两个纸板的位置。

A BOX FULL OF SHARP OBJECTS


取得条件：使用每一种武器至少一次

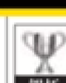
GENOCIDE


取得条件：杀死 50000 名敌人

ASSASSIN'S CRED


取得条件：使用消声手枪，完成 NO MERCY 的第一层

奖杯说明：第 2 章第 7 幕 NO MERCY 第一层共有 12 名敌人，而消声手枪的子弹也只有 12 发，所以一定要保证射击的准确性，锁定敌人后再射击。

DEAD SILENT


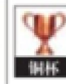
取得条件：在不被头目发现的情况下，完成 SUBWAY 关

I'M COMING IN AND I'M UNARMED!

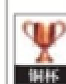

取得条件：不使用枪的情况下，完成 HOMICIDE 关

COMBO MASTER


取得条件：达成 15 连击

FANTASTIC!


取得条件：解锁所有模仿犯

THESE ARE MY RIFLES, THESE ARE MY GUNS...


取得条件：为士兵解锁所有武器

SNAKE CHARMER

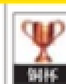

取得条件：解锁所有的蛇面具

WHAT YOU LEAVE FOR YOUR SONS

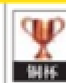

取得条件：解锁所有黑帮头目的技能

FANATIC

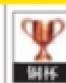

取得条件：用每一个模仿犯完成一关

FAMILY BUSINESS


取得条件：用每一个黑帮头目的战斗风格完成一关

SNAKES ON A HEAD


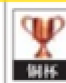
取得条件：用每一个蛇面具完成一关

PERCUSSIVE MAINTENANCE


取得条件：破坏 100 个电子器件

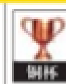
KARMA


取得条件：死亡 1000 次

GOT YOUR BACK


取得条件：使用电锯处决敌人的同时射击 2 个敌人

奖杯说明：使用 Alex&Ash，找到一个敌人较多的区域，在门后射击吸引 3 个以上敌人。撞开门击倒第一个敌人并处决，继续射击后面跟来的敌人就比较容易完成。

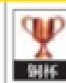
FOLLOW THE SCRIPT


取得条件：在教程关里要完全按照提示进行操作

THE BAR OF BROKEN HEROES


取得条件：遇见 BIKER

奖杯说明：选择第 4 章第 13 幕 SUBWAY 不要跳过开场，出房间后调查旁边的电话查看电话留言。完成关卡后来到 THE BAR OF BROKEN HEROES 即可获得奖杯。

COMBO BEGINNER


取得条件：达成 5 连击

COMBO INTERMEDIATE


取得条件：达成 10 连击

文 子罗 美编 香山



AVG	遥远的时空中6			必需记忆卡
	遥かなる时空の中で6			1396MB
	Koei Tecomo	2015年3月12日	日版	1人
零售版：7344日元/下载版：6480日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：15岁以上

虽说乙女游戏玩的是故事、帅哥与情怀，但光荣的乙女游戏显然又与普通的乙女游戏略有不同，其剧情的铺展与战斗总是带有别具一格的特点。而作为日本光荣三大乙女系列之一的《遥远的时空中》的第六作，《遥远的时空中6》（后文简称《遥6》）不仅延续了其优雅唯美的和风恋爱设定和引人入胜的游戏剧情，更大胆地跳出一贯的故事框架，首次把"黑龙神子"放在了女主角的位置，以崭新的视角推进游戏。剧情上的革新加上全新的卡片战棋战斗，本作将再一次带给系列玩家新鲜的游戏体验。

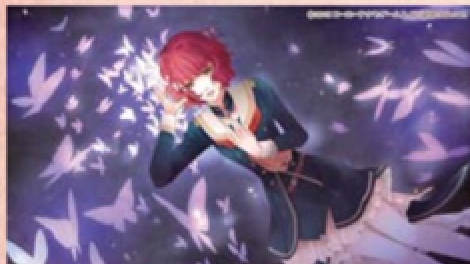
系统详解

游戏操作

基本操作	
按键	功能
○	点触屏幕：确定
×	退回上一步
对话中操作	
按键	功能
△	打开主界面
←	操作说明
→	关闭操作说明
L	消除对话框
L+ △	快速存档
L+ □	快速读档
L+ ○	自动对话
START	查看对话履历

大地图中操作	
按键	功能
△	打开主界面
□	全地图预览
×	变更同行者（只能在每天第一次自由行动前变更）
L	快速悬停在有事件的地点上
L+ △	快速存档
L+ □	快速读档
拖动屏幕	移动光标
战斗中操作	
按键	功能
△	使用"阴之气（黑龙之力）"
SELECT	重置战斗（再按一次 × 键即可逃走）
START	自动战斗（长按 START 可取消）
□	更改战斗配置（只能在第一次行动前变更）

基本流程



推进主线

为了回到原本的世界，也为了完成神子的使命，女主角需要以"龙神神子"的身分在异世界帝都——东京四处活跃，并按要求击败怨灵。游戏中会分阶段给出指示，在指定的日期到来前完成目标，即可进入下一阶段。

发生事件

在游戏中只要确定了目标，玩家就可以随时在角色面板中查出每一个恋爱事件发生的条件与提示。在角色恋爱事件中，选项错选有时会导致事件失败甚至 GAME OVER，切记遇到选项时按 L+ △快速存档以防万一。之后随时留意事件条件的更新，在 8 月 7 日的烟花大会上选择某一角色后即可正式进入角色路线。此外，一些多人支线也对特定角色的好感度高低有强制要求。

战斗

在推进主线剧情与角色事件之余，本作有时还需要玩家进行战斗。战斗是简化的战棋系统，难度并不大。随着同伴札的增多，女主角的实力也会逐渐加强，并得到不同的能力。

主界面解说



结束每天的剧情后，会自动进入休息主界面。在这个界面中，除了能看到日期、所在章节与阶段目标，还能够查阅角色情报、育成战斗用札等。

睡觉（寝る）：结束当天操作，进入翌日剧情。

情报：查看现有的人物与札情报。人物情报中可查看主要人物的恋爱事件列表与提示，各人物札的战斗能力，并可以更换战斗中出场的人物札。札情报中则可查看现有怨灵札与育成专用札情报。

育成：强化战斗札能力。选择需要强化的札，用怨灵札或育成专用札对其进行升级强化。

机能：查看已经到手的豆辞典、札、DLC 攻略和游戏帮助，还可以更改游戏的音量、台词显示速度等设定。

记录：存档与读档。本作的存档有"上锁存档"、"快速存档"与"普通存档"三种，在记录画面中按△即可随时切换存档类型。

日期：左上角为当前日期。

阴之气：目前已得到的阴之气数量。

目标：阶段目标，若无法在指定日期前完成目标，游戏将直接完结

同行者：当前指定随行的同伴，可在翌日最初进行更改。

战斗系统

《遥 6》的战斗除了起到推进主线剧情的作用外，还能够进行各种怨灵札的收集。对于想要白金的玩家来说，收集怨灵札是战斗中最重要的一环。



棋盘：如图所示，本作的战斗在 20 个格子内进行，是一个简化的战棋系统。棋盘上不同的图标对应"增加好感度"、"障碍物"、"回复生命值"、"特殊地形"等效果。

同行者：除女主外，还能在每天挑选两位攻略角色一同出战。在故事前期，同行者是激活恋爱事件的必要条件。

五行相克：如战斗画面右上角所示，本作继续沿用"《遥远》系列"的五行系统。按"金→木→土→水→火→金"的顺序相克，在战斗中，可以随时看到属性提示。

协力技：战斗中，若 2 人甚至 3 人对同一张敌人札形成包围，就能发动威力更强的协力技。根据协力技的发动次数，还能提升更多的角色好感。

阴之气（黑龙之力）：特殊剧情发生后，"阴之气"也会变为图中所示的"黑龙之力"。阴之气可说是本作战斗最特别的一个设计，消耗阴之气可以在战斗中做到两件事："使役"与"招灵"。

使役：消耗相应的阴之气，可以在女主四周召唤手里现有的"怨灵札"加入战斗。战场上只能持续出现一张己方怨灵札，一旦召唤别的怨灵札，原本的怨灵札将从战场消失，回到卡组。另外，被敌人击败的怨灵札将会直接消失。

招灵：消耗 8 点阴之气，能够把战场任意位置的怨灵札拉到与女主角相邻的格子上。在对付敌人时，可以先摆好包围之阵，把敌人拉进包围中，发动三人协力技造成巨大伤

害。然而此技能对大多数 BOSS 无效，普通小怪又不需如此谨慎，可说是相当鸡肋的一个技能。

宝箱掉落： 击败敌人有一定几率掉落宝箱，自动获得该敌人怨灵的札。作为最重要的收集要素之一，有时候需要在稀有怨灵的战斗中反复读取存档或重置战斗，直到刷出宝箱。

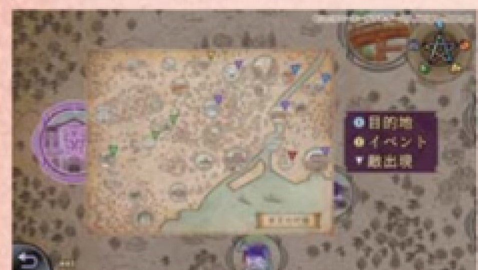
好感度（绊）

除了同行者限制，前期几乎所有恋爱事件的发生条件都取决于角色好感度的高低，也就是系列通称的“绊值”。

好感度可通过两种方法积累，一是选项，二是战斗。只要带着角色出战，并发动协力技，即可轻松提升好感。好感度的提高或下降都是可视化的，增加时角色旁会升起几颗星星，掉落则代表好感下降。同时，好感度也左右了角色在战前战后的台词，在这些台词中会带有需收集的“豆辞典”，因此在攻略完所有人之前，最好不要跳过战斗，以防漏掉豆辞典。

而在游戏中后期，对好感度的要求就不那么严格了。无论与其他角色的好感堆得多高，只要能够把目标角色的恋爱事件一个不漏地完成，就能顺利进入该角色的路线。

大地图



正式开始游戏后的每一天，主角都能在大地图上自由行动。一天只有三次行动机会，分别是“朝”、“昼”与“夕”。在战斗、探索与攻略角色之余，还要注意主线事件、目标与限定的日期，以免过于贪图战斗导致主线触发不足而 GAME OVER。在大地图上，光标只需停留在某地点，便会立刻显示地方名、所属属性与当前能够发生的事件列表。另外，按下△键可见全域地图，如上图所示，有倒三角符号的地点表示该地出现怨灵，颜色代表怨灵的属性；按下 L 键可使光标快速悬停在特殊事件发生点。

主线事件： 选择“女主头像+？？？”的图标，会进入主线事件。若未能在限定日期前激活所有主线，会直接 GAME OVER。

恋爱事件： 选择带有“攻略角色头像”的图标，便会进入恋爱事件。

其他事件： 满足特定的条件后，还会出现名为“その他”的事件。主要是一些多人事件，描述特定攻略角色之间的互动。

休息： 选择“女主头像＋休息”的事件，可直接跳过行动次数。

战斗： 黑色雾光说明该地点出现怨灵，点进去会直接触发战斗。

探索： 探索没有怨灵的地点，可得到指定属性的“育成专用札”。

强敌： 八个指定地点的怨灵刷新到一定次数后，就会刷出强敌。击败强敌可得到同伴的第四张人物札。由于这些强敌的属性数值不受战斗难度影响，因此不推荐玩家在一周目挑战。

角色喜爱的地点： 8 个攻略角色各有 3 处特别喜爱的地点，带着攻略角色进入这些地点“探索”能提高好感度并出现特殊台词，同一周目内走完三处喜爱的地方，还能得到当前人物札属性的专用育成札“净花”——这是游戏中最有效的升级道具。以下为各角色所喜爱的地点一览：

角色	喜爱的地方
有马一	炼瓦街、精锐分队屯所、下宿
ダリウス	炼瓦街、东京站、旅馆街
コハク	浅草六区、善福寺、植物园
片雾秋兵	芝公园、爱宕山、下宿
ルード	两国桥、丰川稻荷、小石川庭园
本条政虎	饮食街、永代桥、上野公园
荻尾九段	饮食街、日比谷公园、御茶之水溪谷
里谷村雨	浅草寺、东京站、ハイカラヤ

札



游戏中可收集的札分为“神子札”、“同伴札”、“怨灵札”与“育成专用札”四种。其中战斗用的部分神子札与怨灵札会带有特殊能力。

右侧表格会列出神子札的详细情报与难点怨灵札的主要出现条件。除去“化け猫”这张全游戏只会出现一处的最稀有札，其他提示都是该札必然出现的条件，不排除在某些特殊路线的战斗中，稀有卡随特定 BOSS 一同出现的可能性。

神子札

※ 同伴札和育成专用札的相关内容请参考后文。

札名	属性	能力	获得方法
木の神子	木	击倒敌人一定能得到阴之气	生日设定或二周目
火の神子	火	击倒敌人一定能得到阴之气	生日设定或二周目
土の神子	土	击倒敌人一定能得到阴之气	生日设定或二周目
金の神子	金	击倒敌人一定能得到阴之气	生日设定或二周目
水の神子	水	击倒敌人一定能得到阴之气	生日设定或二周目
有马一	木	-	剧情入手
有马一 明王の加护	木	一定几率直接击杀敌人	击败降三世明王
有马一 天の青龙	木	一定几率直接击杀敌人	达成恋爱结局
有马一（Q版）	火	一定几率击退敌人一格	击败浅草寺强敌
ダリウス	水	-	剧情入手
ダリウス 明王の加护	木	一定几率所受伤害为 0	击败降三世明王
ダリウス 地の青龙	木	恢复相邻札 10% 生命	达成恋爱结局
ダリウス（Q版）	土	恢复相邻札 15% 生命	击败日比谷公园强敌
コハク	火	破坏相邻障碍物	剧情入手
コハク 明王の加护	火	破坏相邻障碍物	击败军荼利明王
コハク 天の朱雀	火	-	达成恋爱结局
コハク（Q版）	木	一定几率直接击杀敌人	击败回向院强敌
片雾秋兵	火	宝箱掉落的几率增加 50%	剧情入手
片雾秋兵 明王の加护	火	增加相邻札 50 点攻击力	击败军荼利明王
片雾秋兵 地の朱雀	火	降低相邻敌札 30% 攻击力	达成恋爱结局
片雾秋兵（Q版）	水	恢复相邻札 15% 生命	击败小石川庭园强敌
ルードハーネ	金	-	剧情入手
ルードハーネ 明王の加护	金	降低相邻敌札 40 点攻击力	击败大威德明王
ルードハーネ 天の白虎	金	-	达成恋爱结局
ルードハーネ（Q版）	水	增加相邻札 40% 攻击力	击败永代桥强敌
本条政虎	土	-	剧情入手
本条政虎 明王の加护	金	一定几率击退敌人一格	击败大威德明王
本条政虎 地の白虎	金	一定几率击退敌人一格	达成恋爱结局
本条政虎（Q版）	火	破坏相邻障碍物	击败丰川稻荷强敌
荻尾九段	水	恢复相邻札 50 点生命	剧情入手
荻尾九段 明王の加护	水	恢复相邻札 10% 生命	击败金刚夜叉明王
荻尾九段 天の玄武	水	恢复相邻札 15% 生命	达成恋爱结局
荻尾九段（Q版）	土	恢复相邻札 20% 生命	击败两国桥强敌
里谷村雨	土	-	剧情入手
里谷村雨 明王の加护	水	一定几率所受伤害为 0	击败金刚夜叉明王
里谷村雨 地の玄武	水	-	达成恋爱结局
里谷村雨（Q版）	金	一定几率击退敌人一格	击败根津神社强敌

难点怨灵札

札名	属性	主要出现条件
风神	木	牛岛神社、植物园·怨灵刷新 6~8 次
以津真天	火	富冈八幡宫、善福寺·怨灵刷新 6~8 次
きつね	土	爱宕山、东京站·怨灵刷新 6~8 次
天狗	金	旅馆街、心法寺·怨灵刷新 6~8 次
化け蟹	水	洲崎、上野公园、御茶の水溪谷·怨灵刷新 6~8 次
幽灵（木）	木	浅草寺、日比谷公园·强敌战
幽灵（火）	火	回向院·强敌战
幽灵（土）	土	根津神社、小石川庭园·强敌战
幽灵（金）	金	永代桥、丰川稻荷·强敌战
幽灵（水）	水	两国桥·强敌战
灵兽（木）	木	四神战
灵兽（火）	火	四神战
灵兽（土）	土	四神战
灵兽（金）	金	四神战
灵兽（水）	水	四神战
化け猫	土	有马恋爱事件：街の英雄
黑麒麟	土	二周目四神战后，爱宕山“其他事件”

育成升级



游戏中还能够对战斗用札进行升级强化。哪怕是最简单的战斗难度，游戏后期的敌人也大幅变强，因此升级战斗用札十分重要。

如图所示，首先在左边的选框中选择需要育成的目标札，然后在右边选择本次育成的消耗札，一旦育成成功，消耗札将消失不见。一次最多只能选择 6 张消耗札，若消耗札与目标札是完全相同的，得到的经验值有 3 倍加成；属性相同的情况下，经验值会有 1.5 倍加成。

随着等级提升，怨灵札对高级人物札的效果就显得杯水车薪了。因此本作最重要的升级札仍是第四类札——“育成专用札”。在大地图上探索即可随机得到高级育成专用札。下文将列出有几率刷出最高级育成专用札“净花”系列的地点，只要反复在这些地点搜索即可集齐。

札名	出现地点
木の净花	浅草寺、牛岛神社、日比谷公园、植物园
火の净花	回向院、富冈八幡宫、芝公园、善福寺
土の净花	爱宕山、东京站、根津神社、小石川庭园
金の净花	永代桥、旅馆街、丰川稻荷、心法寺
水の净花	两国桥、洲崎、上野公园、御茶の水溪谷

豆辞典

对话中偶尔会出现黄色的特殊词条，此时按下□键会看到相应的解释说明。就算没有即刻查看说明，出现过的词条也会自动收录在主界面的豆辞典中。豆辞典总共有 394 条，是游戏中最重要的收集要素之一，也关系到最繁琐的一个奖杯。

多周目要素

游戏开启二周目后，除了能解锁女主角的五张“神子札”外，还可以继承上周目获得的重要人物札、等级和阴之气。达成恋爱结局后，能解锁该攻略角色的第三张札。并且二周目后玩家可跳过曾获得胜利的战斗，在主界面“机能”的环境设置中能够选择是否跳过。

游戏技巧

❶ 使用女主角的默认姓名，才能在游戏中听到称呼她的语音。

❷ 善用 L+△与 L+□快速存档快速读档，防止事件失败。

❸ 每周目建议同时攻略 2 到 3 个角色，最好是鬼方与军方各 1 到 2 个，方便提高好感并激活恋爱事件。在 8 月 7 日的烟花大会选项上留下分支存档即可，此存档建议上锁。

❹ 前几周目全力攻略所有男性角色，最后一周目直接走普通结局路线，可同时达成普通结局与大团圆结局。

❺ 战斗难度与解锁奖杯无关，可直接选择最简单的难度。

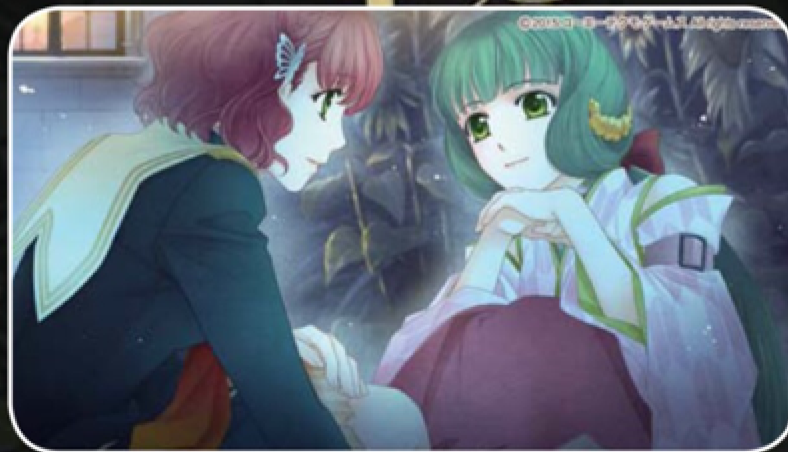
❻ 由于发动协力技可大幅度提高角色好感，战斗中要尽可能使用协力技。

❼ 多周目堆出高等级后，再去挑战八大强敌与黑麒麟。

主线攻略

相较于繁琐的刷怨灵札与寻找豆辞典，本作的 CG 很容易收集。玩家只需按顺序通关剧情，打开所有回想事件，即可完美收集。下文收录本作的详细攻略，不再赘述 CG 的收集，而是在容易造成游戏结束的选项与关键事件上作出提示。

※红色表示好感提升，蓝色表示好感下降，每一颗星星对应 40 或 50 点好感度；棕色字为重点提示。



序章 新月

时间：6 月 18 日

やめて——!
（声が出ない…）

（そっと逃げよう）
（この人たちは何者？）
（ええと…どうしよう？）

こんなのってない→ダリウス★★↑
（取り乱しちゃ驮目だ）→ルード★★↑

第一章 黄昏ノ都ニ蝶来ル

时间：6 月 19 日

…どうして?
でも、私、归らないと…
胜手に決めないでほしい

何かの间违いだと思います
（しばらく留まるしかないの？）
だから、胜手に決めないでほしい…

・地点：蛊惑の森
（今はやるしかないか…）
（どうして私がこんな目に…）
（…この人の考えが气になる）→ダリウス★↑

つまり、あなたたちは私を诱拐した?→ルード★★↓ ダリウス★★↓
帝国军はなぜ私を召唤したの?

とる→ダリウス★↑ ルード★↑
ためらう

时间：6 月 20 日

私のために作ってくれたの? →ルード★↑
これ、おいしいね→ルード★★↑
（何も言わないでおこう）

（…怖いな）
（まだよくわからない）
（隙を见せたらいけない）

・地点：芝公园
やっぱり强いですね→虎★★↑
やっぱり怖いですね
空腹とは思えない战いぶりでした→虎★★↓

・地点：炼瓦街
马车や人力车→虎★↑
步いている人の服装→ルード★↑
建物や地面

笑ってみる
怒ってみる
目をそらす

术ってなに?
ひとりで出步くなって…

少し怖いかも
绮丽な颜が、落ち着かない→ダリウス★★↑

时间：6 月 21 日

・目标：7 月 11 日前收集 12 点阴之气。

时间：6 月 26 日

・地点：植物园
怪我の手当てだけでも→コハク★★↑
今日の夕食、私の分あげる→コハク★★★↑
（私が口出すことじゃ…）

时间：6 月 26 日～27 日

かわいそうだ→ルード★★↓
治す方法はないの?
怖い…

时间：6 月 30 日

生活用品が欲しい→ダリウス★★↑
文房具が欲しい→ルード★★↑
ゴーグルが欲しい→コハク★★↑
やっぱり、あるもので大丈夫→虎★★↑

ハイカラヤの店员
ダリウスの部下
探偵→村雨★★↑

苦い
浓い
黒い

もうひとりの神子も保护するの?
それは、いつ?

时间：7 月 9 日

なるべく伤つけたくない
胜てるのかな…?
（神子の意志は无视なんだな）

时间：7 月 11 日

阴之气不足 12 将 GAME OVER

时间：7 月 12 日

（抗わないと）
（やめてよ！）
（ダリウス…何をするつもり？）

（ダリウスを止めないと）
（あの黒い兽は何？）
（家に归りたいだけ）

みんなを伤つけないで
どういうことか说明して
（何を考えているの…）

第二章 黒キ龙ノ神子

时间：7 月 12 日

私は私の役目を果たさなくちゃ
もう蛊惑の森には归らない
…元の世界に归りたい

时间：7 月 14 日

礼を言う→コハク★★★↑
コハクの身を心配する→コハク★★↑
早く行かなくちゃ

街の样子を知りたいだけ→虎★↑
逃げても仕方ないのはわかってる
神子としての役目を考えたい→虎★★↑

・目标：7 月 17 日前击败 4 处怨灵。

・地点：ハイカラヤ
…ありえなくはない）
（そうは思えない）
（私にはわからない）

（もう一度会いたい）
（合せる颜がない）
（惹かれるものがあった）

あなたが私を逃がさなければいい→虎★★↑
コハクに证人になってもらう→コハク★★↑虎★★↑
どうすれば信じてくれる? →虎★★↑

时间：7 月 17 日

未击败 4 处怨灵将 GAME OVER

时间：7 月 18 日

・地点：ハイカラヤ
※ 主线事件：村雨の手柄

・地点：帝国军邸
村雨さんが气にかかる→村雨★★↑
コハクは战わないほうが…→コハク★★↑
虎は本调子じゃないのに

ごめん、行こう
待って、もう少しだけ…→虎★★↓

时间：7 月 18 日

※ ダリウス恋爱事件未发生情况下。
……
隐し事なんてしていない→ダリウス★★↓
隐し事ならお互い样だ

第三章 帝国ノ精锐

时间：7 月 19 日

（教えなくちゃ）→有马★★↑秋兵★★↑九段★★↑
（言ってしまっていいの？）→ダリウス★★↑コハク★★↑ルード★★↑虎★★↑

怨灵を倒し、帝都を平和にしたい
この世界の争いを止めたい
（元の世界に归りたい…）

ごめんなさい
二度めの过ちはありません→有马★↑
偿う气持ちはあります→有马★★↑

（はっきりした人だな）→有马★↑
（体育会系っぽくて爽やかだ）→有马★★↑
（严しい人だな）

・地点：旅馆街
※ 主线事件：净化と使役

・地点：ハイカラヤ
※ 主线事件：仲间入り?

有马さん
片雾さん→秋兵★★↑
九段さん

甘くておいしい→秋兵★↑
见つめられると、食べづらい→秋兵★★↑
片雾さんも、半分いかがですか→秋兵★★★↑

グー
チョキ
パー

时间：7 月 20 日

・目标：7 月 25 日前击败 5 处怨灵，击败善福寺怨灵。

ありがとうございます→九段★↑
优しいんですね→九段★★↑
この腕轮、千代には?

时间：7 月 26 日

目标未达成将 GAME OVER

・地点：日比谷公园
有马さんで→有马★★↑
秋兵さんで→秋兵★★↑
九段さんで→九段★★↑
村雨さんで

目标：8 月 6 日前击败 6 处怨灵，击败两国桥怨灵。

时间：7 月 28 日

桥の下
川の中
空

船に乗って战うのは? →村雨★★↑
地上へおびき寄せるのは? →有马★★↑
川にもぐるのは? →九段★★↑

眠れるまで、つきあうよ
私、邪魔かな?

私だって千代を守る
一绪に顽张ろう?
私にとっても最高の友达だ

时间：8 月 7 日

目标未达成将 GAME OVER

行きたいな→九段★★↑秋兵★★↑有马★★↓
あまり气が进まない…→有马★★↑九段★★↓秋兵★★↓

※ 花火大会上选择攻略角色才能进入个人路线，选择千代则直接进入普通路线，出现以下选项：
元气を出して
神子という肩书きに远虑してるんじゃ?
どうして私にそんな话を?

时间：7 月 20 日

目标：8 月 13 日前击败 7 处怨灵。

※ 重要事件：明王咒の札
（牛岛神社、富冈八幡宫、心法寺、小石川庭园四处可击败明王获得角色第二张札，每日只可击败一位明王（请注意阶段目标与各类事件，若时间不足，不必急着击败明王）。

时间：8 月 11 日上午

・地点：ハイカラヤ
※ 主线事件：村雨不在

时间：上个事件发生后・昼

・地点：洲崎
※ 主线事件：洲崎の怪・昼

时间：上个事件发生后・夜

・地点：洲崎
※ 主线事件：洲崎の怪・夜

时间：上个事件发生后

・地点：ハイカラヤ
※ 主线事件：村雨に寻ねる

时间：上个事件发生后
・地点：血愿の森
※ 主线事件：鬼への疑念

时间：8月14日
目标未达成将 GAME OVER，以上主线事件未完成也将 GAME OVER。

・地点：参谋本部
有马と秋兵に协力する→秋兵★★↑
有马★★↑
民众を止める
千代と九段の意见を闻く

民众を逃がさないと→村雨★★↑
争いを止めないと→九段★★↑
どうしたらいいかわからない

民众を逃がさないと→村雨★★↑
争いを止めないと→九段★★↑
どうしたらいいかわからない

第四章 明暗ノ圆舞曲

时间：8月15日
・地点：麻布记念病院
※ 主线事件：病室ニテ

・地点：参谋本部
知りません
…知っています

目标：8月24日前击败8处怨灵。

时间：8月17日
・地点：麻布记念病院
※ 主线事件：暗部を见る

・地点：参谋本部
强兵について闻いておきたい
不用意に闻かないほうがいい

时间：8月19日
无事でよかった→村雨★★↑
なぜ、あんなことを?
あの时まで、味方だと思っていた

时间：8月24日
目标未达成将 GAME OVER

时间：8月25日
こんばんは

神々の力…って?
アダバナ…って?

第五章 真实ノ塔

时间：8月26日
鬼と接触して闻きました…
それは言えません

目标：8月31日前击败四神

时间：8月26日
※ 主线事件：四神を倒す
按顺序芝公园、丰川稻荷、根津神社、回向院四处可击败四神，每日只可击败一只四神，需抓紧时间完成。

时间：击败四神后
※ 重要事件：黑麒麟、再び
爱宕山"其他事件"。需得到所有Q版礼后方可激活，即击败8位强敌。

・地点：麻布记念病院
※ 主线事件：千代

时间：9月1日
※ 二周目后进入普通路线会出现以下选项。
千代に力を贷す→大团圆结局
见守る→普通结局

终章 赤き空ノ日（普通结局）

时间：9月1日
祸津迦具土神を招灵できない?
鬼にも协力を要请できない?

时间：9月2日
・地点：血愿の森
※ 主线事件：鬼の协力

・地点：旅馆街
※ 主线事件：村雨の协力

・地点：爱宕山
※ 主线事件：最终决战

普通结局：胸ノ奥底デ

终章 終焉ノ其ノ先ヘ（大团圆结局）

大团圆结局：キラメク世界デ

角色攻略

※ 一旦失败或错过事件，将无法触发下一个事件。

有马一

第一章 黄昏ノ都 帝都ノ花

事件：见られた?
时间：6月27日起
・地点：浅草寺
助けに行く
踌躇する

事件：恶寒
时间：7月5日起
・地点：植物园

第三章 帝国ノ精锐

事件：精锐分队への绍介
时间：7月19日起
・地点：精锐分队屯所
※ 同行者：有马（好感度0.25星以上）
爱宕山のことを谢る→有马★★↑
普通に自己绍介する→有马★★↓
（言叶が浮かばない…）→失败

事件：街の英雄
时间：上一事件结束后
・地点：炼瓦街
※ 同行者：有马（好感度0.5星以上）
猫を探しに行く
私には关系のないこと→失败

放っておけない
（余计なおせっかいかな）→有马★★↑
放っておく→失败

事件：训练
时间：7上一事件结束后
・地点：精锐分队屯所
※ 同行者：不带有马（好感度1星以上）
少しだけ样子を见たいな…
特に气にならないな→失败

できる努力はしたいんです→有马★★↑
（有马さんに比べたら未熟だ）
（确かに私はもう强いかも）→失败

もちろん受けたいです
（兴味はあるな）
（さすがにそこまでは远虑したい）→失败

事件：コロッケの差し入れ
时间：上一事件结束后・夕
・地点：炼瓦街
※ 同行者：有马（好感度1.5星以上）
有马さんへ差し入れしよう→有马★★↑
自分たちだけで食べよう→失败

事件：ホームシックと暴言
时间：上一事件结束后～8月7日
・地点：浅草六区
※ 同行者：有马（好感度2星以上）
ついていこうかな
自分の买い物をしよう→失败

优しいんですね→有马★★↑
（弟がいるのか…）
（赠り物なんて意外…?）

（闻き流すわけにはいかない）→有马★★↑
（无视しよう）→有马★★↑
（私には关系ない）→失败

事件：同志
时间：8月7日
・地点：－
※"花火大会の夜"选择有马
见て回りたいだけです→有马★★↑
屋台のおすすめは?→有马★↑
有马さんに会いたくて

事件：强兵计画の噂
时间：8月9日
・地点：炼瓦街
※ 同行者：有马（好感度2.5星以上）

事件：军人达の密谈
时间：8月10日
・地点：精锐分队屯所
※ 同行者：不带有马（好感度3星以上）
差し入れに行こう
气にすることはないかな→失败

中に入る
出直そう→有马★★↑

事件：摇らぎ
时间：8月11日起
・地点：浅草六区
※ 同行者：有马（好感度3.5星以上）
少し休憩してもいいですか?
知り合いがいまして…
さあ、归りましょう

有马に说明する→有马★↑
コハクを逃がす→コハク★↑

第四章 明暗ノ圆舞曲

事件：凌云阁の呼び声
时间：8月15日起
・地点：浅草六区
※ 同行者：有马（好感度4星以上）
声をかける→有马★★↑
见なかったことにする→失败

事件：ダンスレッスン
时间：8月17日起
・地点：日比谷公园
※ 同行者：有马（好感度4.5星以上）
有马さん、教えてください
（でも、いきなり迷惑かな…）

（私、有马さんが好きなのかな…）
（有马さんはどう思ってる?）
（无心だ、无心）

事件：前触れ
时间：8月20日・夕
・地点：日比谷公园
※ 同行者：有马（好感度5星以上）
凌云阁へ诱う
特に声はかけない→失败

事件：突然の
时间：上一事件结束后
・地点：－
※ 自动发生。

事件：有马がいない日
时间：上一事件结束后
・地点：－
※ 自动发生。
病院に连络を…
九段さんたちに相谈を…
（净化をすれば治る?）

行くよ、有马さんのために
（怖い…）→GAME OVER

事件：有马を探して
时间：上一事件结束后
・地点：下宿・精锐分队屯所・参谋本部
※ 按顺序前往指定的三个地点。

事件：缲り返す咒い
时间：上一事件结束后
・地点：下宿・浅草六区・下宿
※ 按顺序前往指定的三个地点。
有马さんは马鹿です→有马★★↑
有马さんにとって、私は何?→有马★★↑
私だって…有马さんを助けたい→有马★★↑

事件：蛇神との对峙
时间：上一事件结束后
・地点：下宿・浅草六区
※ 按顺序前往指定的两个地点。
ふたりなら顽张れる→有马★★↑
怖いのは确かですが…

事件：希望の朝
时间：上一事件结束后
・地点：－
※ 自动发生。
会いに来てくれて嬉しいです→有马★★↑
（会いに来てくれたんじゃないのか）

事件：初めてのワルツ
时间：8月25日
・地点：－
※"夜会"后自动发生。
（有马さんと踊りたいな…）
（谁とも踊りたくない）→失败

有马に声をかける
（声をかけづらい…）

第五章 真实ノ塔

事件：2通の手纸
时间：8月26日起
・地点：帝国军邸
※ 同行者：有马（好感度6星以上）

事件：指に誓う
时间：8月31日前
・地点：－
※ 击败"青龙"后自动发生。
帝都に住む人の幸せ→有马★★↑
帝国军人としての役目→有马★★↑
自分の心→有马★★↑

事件：前夜に
时间：8月31日晚上
・地点：－
※ 自动发生。

事件：里切り
时间：9月1日
・地点：－
※ 自动发生。

终章 梦ト现ノ狭间デ（有马结局）

事件：弥陀ヶ原での决战
时间：9月2日
・地点：－
※ 自动发生。
好きです…だけど
他の望みなら、なんでも…
有马さんは、私が好き?

この指轮、お返しします
优しい有马さんと一绪にいたい→GAME OVER

事件：传えるべき言叶
时间：9月2日
・地点：－
※ 自动发生。
有马さんが好きです
ありがとうございました
一生忘れません

忘れるべきだ
でも、そんな有马さんだから…

有马结局：ヒトヒラノ幸福ヲ

ダリウス

第一章 黄昏ノ都 帝都ノ花

事件：古く气高き部屋
时间：－
・地点：血愿の森
※ 同行者：无指定（ダリウス好感度0.25星以上）。
部屋に入ってみる→ダリウス★★↓
もう一度声をかける→ダリウス★★↑
立ち去る→失败

帝国军について知りたい
星の一族について知りたい
龙神について知りたい→ダリウス★↑

だったら、会って确かめる
たくさんの情报から判断したい→ダリウス★↑
（じゃあ、借りなくていいか…）→失败

事件：ねぎらいの食卓
时间：上一事件结束后
・地点：血愿の森
※ 同行者：无指定（ダリウス好感度0.5星以上）。
嬉しい→ダリウス★★↑
料理、できるの?→ルード★★↑

事件：プロポーズ?
时间：6月30日后
・地点：血愿の森
※ 同行者：无指定（ダリウス好感度1星以上）。
手伝おう→ダリウス★★↑
邪魔しないよう去ろう→失败

决めつけて、ひどいよね→ダリウス★★↑
なんで、みんな鬼を憎むの?→ダリウス★↑
ダリウスたちは帝都にいて平气なの?

今は…考えさせて→ダリウス★★↑
（惊きすぎて、言叶が出ない…）→ダリウス★★↑
（鬼の花嫁なんて、怖いよ）→失败

事件：人形遊び
时间：上一事件结束后
・地点：蠱惑の森
※同行者：无指定（ダリウス好感度1.5星以上）
（連れて行ってもらおう）→ダリウス★↑
（気が乗らないな）→ダリウス恋愛失败

ダリウスのほうが百倍綺麗→ダリウス★↑
…恥ずかしいよ→ダリウス★★↑
冗談ばっかり、やめて

それじゃあ、お願いします→ダリウス★★↑
（でも、断らないと…）→失败

事件：主
时间：上一事件结束后
・地点：－
※ダリウス好感度2星以上。

事件：あどけない君
时间：上一事件结束后
・地点：蠱惑の森
※同行者：无指定（ダリウス好感度2.5星以上）
せめてダリウスに見せに行こう
邸の中で、使うことにする?
しまっておこう→ダリウス恋愛失败

あの…何か気づかない？→ダリウス★★↑
首元を指差す→ダリウス★★↑
…似合う？→ダリウス★★↑

事件：戸惑い
时间：上一事件结束后・夕
・地点：旅馆街
※同行者：ダリウス（好感度3星以上）
ダリウスはいつも優しいのに?
役に立てれば嬉しい
归りたくしていること

事件：境界线
时间：上一事件结束后
・地点：旅馆街
※同行者：无指定（ダリウス好感度3.5星以上）
声、かけようかな…
飲み物でも運ぼうかな
気にすることはないかな→失败

邪魔じゃないなら、ここにいる→ダリウス★★↑
（話したいことがあるのかな？）→ダリウス★★↑
じゃあ、またね→失败

第二章 黒キ龍ノ神子

事件：信じていたのは
时间：7月12日
・地点：－
※自动发生。
…悲しい
馬鹿にしないで!
（これが本当のダリウス？）

事件：牵制
时间：7月14日
・地点：－
※自动发生。
今は話すのが怖い…→ダリウス★★↓
怖くても、話をすべきだ→ダリウス★↑
（断ったら、どうなるんだろう？）

愛宕山の件はひどいよ
…穏便にすませられない?
私を利用しないで

事件：涙味のシュークリーム
时间：上一事件结束后
・地点：－
※自动发生。
ずっとここにいた→ダリウス★★↓
………………

ごめんなさい→ダリウス★★↓
お願い……やめて
（もしかして何か気づいてる？）

事件：仲直りの花
时间：上一事件结束后
・地点：－
※自动发生。
（仲直りなんてできない）→ダリウス★★↓
（仲直りすべき？）

事件：最后のひとしずく
时间：7月18日
・地点：－
※自动发生。
嘘をついてごめん
コハクと虎は大丈夫だろうか
悪いことをしたとは思わない

離して!
…何をするの?
（ダリウスが怖くて、动けない）

第三章 帝国ノ精鋭

事件：宝石のその后
时间：7月19日
・地点：－
※自动发生。
やっぱり気にかかる
もう忘れよう→失败

事件：すれ違い1
时间：上一事件结束后
・地点：东京站 追う
気にしない→失败

事件：すれ違い2
时间：上一事件结束后
・地点：炼瓦街

事件：すれ違い3
时间：上一事件结束后
・地点：植物园

事件：すれ違い4
时间：上一事件结束后～8月7日
・地点：蠱惑の森
傷つけたこと謝りたい
もう考えるのはよそう→失败

事件：谢罪
时间：8月7日
・地点：－
※"花火大会の夜"选择ダリウス。
追う
追うのはやめる→失败

証拠もないのに疑えない
（確かにその可能性はある…？）→失败

謝りたいことがある
ルードくんたちは元気?
花火、綺麗だったね

ううん、私が悪かったの
確かにそうかもしれない……→失败

事件：ダリウスを気にして1
时间：8月8日起
・地点：蠱惑の森
※非必要事件，回想不收录。

事件：会いたい夜に
时间：8月9日
・地点：－
それでも気になるのは…
気にしない→失败

（出会うべきじゃなかった）
（それでも、ダリウスに会いたい）→失败

事件：湖の底へ
时间：8月9日
・地点：蠱惑の森
※主线"鬼への疑惑"后自动发生。
入る
（入らないほうがいい）→失败

敌だと決めつけたくはない→ダリウス★★↑
（敵にする質問じゃなかった）→失败

ダリウスを忘れられないから
会いたいと思う気持ちは偽れない
ダリウスを運命だと思いたい

怖くなんかない→ダリウス★★↑
（怖がっているのはダリウス？）→ダリウス★★↑
（怖いよ…）→失败

事件：ダリウスを気にして2
时间：上一事件结束后
・地点：蠱惑の森
※非必要事件，回想不收录。

事件：仮面での尋问
时间：8月14日
・地点：参谋本部
※主线中自动发生。

第四章 明暗ノ円舞曲

事件：鬼たちの密谈
时间：8月15日
・地点：－
※自动发生。

事件：ダリウスと村雨
时间：8月19日
・地点：－
※自动发生。

事件：ダリウスとルード
时间：上一事件结束后
・地点：－
※自动发生。
"革命"を起こす理由を知るべき?
（もう会う机会はないかな…）→失败

事件：ダリウスを気にして3
时间：上一事件结束后
・地点：蠱惑の森
※非必要事件，回想不收录。

事件：上机嫌
时间：8月25日
・地点：－
※"夜会"后自动发生。
人目があるから恥ずかしい→ダリウス★★↑
触れ合うのは嫌じゃない→ダリウス★★★↑

第五章 真実ノ塔

事件：ダリウスを気にして4
时间：8月26日起
・地点：蠱惑の森
※非必要事件，回想不收录。

事件：革命と仮面
时间：8月31日前
・地点：－
※击败"青龙"后自动发生。
仮面をつけたダリウスは嫌
（愛宕山を思い出す…）
不安を感じるのはおかしいかな…?

本気なの?
冗談…なんだよね
…ちゃんと考えて発言するべきだ

…嬉しいよ→ダリウス★★↑
ドキドキするから、嫌だ→ダリウス★↑

事件：ダリウスを気にして5
时间：上一事件结束后
・地点：蠱惑の森
※非必要事件，回想不收录。

事件：引き出しの奥に
时间：击败四神后
・地点：－
※主线事件"千代"后自动发生。

事件：静粛のために
时间：9月1日
・地点：－
※自动发生。
中の人はまだ生きてる
中の人は助けられないの?

终章 孤高ニ舞ヒ散ル（ダリウス结局）

事件：静粛のために
时间：9月1日
・地点：－
※自动发生。
ダリウスを傷つけないで
（駄目だ、声が出ない…）→GAME OVER

事件：蠱惑の森へ
时间：9月2日
・地点：－
※自动发生。

事件：击ち抜く勇気
时间：9月2日・朝
・地点：蠱惑の森
呼ばなくちゃ、ダリウスに会えない
本当は呼びたくない→GAME OVER

それでも、ダリウスを救ってみせる
ダリウスを坏すしかない→GAME OVER

ダリウス结局：花ノ中デ



コハク

第一章 黄昏ノ都、燃ユル

事件：记忆探し1
时间：6月26日后
・地点：蠱惑の森
※同行者：无指定（コハク好感度0.25星以上）
行きたい→コハク★★↑
（特に興味はない…）→失败

記憶がないと不安？→コハク★↑
どうやっても思い出せない?

事件：狐と少年
时间：上一事件结束后
・地点：蠱惑の森
※同行者：无指定（コハク好感度0.5星以上）
邸に連れていこう→コハク★★↑
（どうすることもできない…）→失败

事件：记忆探し2
时间：上一事件结束后
・地点：饮食街
※同行者：コハク（好感度1星以上）

事件：记忆探し3
时间：上一事件结束后
・地点：心法寺
※同行者：コハク（好感度1.25星以上）

事件：记忆探し4
时间：上一事件结束后
・地点：小石川庭园
※同行者：コハク（好感度1.5星以上）

第二章 黒キ龍ノ神子

事件：生まれた场所は
时间：－
・地点：洲崎
※同行者：コハク（好感度2星以上）
私もここに残る
わかった

事件：コハクの願い
时间：7月18日
・地点：－
※自动发生。

第三章 帝国ノ精鋭

事件：どんなあなたでも
时间：7月19日后
・地点：饮食街
嫌いになるわけない→コハク★★★↑
みじめな生き方なんてない→コハク★★★↑
（否定できない…）→失败

事件：过去から未来へ
时间：上一事件结束后
・地点：浅草寺
元気を出して→コハク★★★↑
ごめんなさい→コハク★★↑
（思いつかない）

事件：コハクを想う1
时间：上一事件结束后
・地点：浅草六区

事件：コハクを想う2
时间：上一事件结束后
・地点：浅草六区

事件：コハクを想う3
时间：上一事件结束后～8月7日
・地点：洲崎

事件：コハクを想う4
时间：8月7日
地点：－

※ "花火大会の夜" 选择コハク。

事件：居候は卒业
时间：上一事件结束后
见に行く
见に行かない→失败

帝都から出て行くの?
腕が认められたなら、すごい→コハク★★↑

事件：居候は卒业
时间：8 月 9 日
・地点：蠱惑の森
※ 主线 "鬼への疑惑" 后自动发生。

事件：再び冲击へ
时间：8 月 14 日
・地点：参谋本部
※ 主线事件中自动发生。

第四章 明暗ノ円舞曲

事件：色あせた世界
时间：8 月 15 日
・地点：－
※ 自动发生。

事件：写真撮影
时间：上一事件结束后
・地点：浅草寺
行く→コハク★★↑
行かない→失败

事件：嫉妒交じりの警告
时间：8 月 25 日
・地点：－
※ "夜会" 前自动发生。
降りる→コハク★★↑
降りない→失败

第五章 真実ノ塔

事件：コハクと虎
时间：8 月 26 日
・地点：－
※ 自动发生。

事件：コハクと虎
时间：8 月 26 日
・地点：－
※ 击败 "朱雀" 后自动发生。
行く
行かない→失败

私にできることはある? →コハク★★↑
见つめる
手をとる

コハクには优しくしてもらったから→コハク★★↑
气になるものは气になる→コハク★★★↑
理由…? →コハク★↑

事件：恋せよ少女
时间：击败四神后
・地点：－
※ 主线事件 "千代" 后自动发生。
受ける→コハク★★↑
断る→失败

好きなら、一绪にいるべき→コハク★★↑
私なんて、忘れて→进入下一个选项

负担とかじゃないよ→コハク★★↑
受け入れられない→失败

事件：コハクの战い
时间：9 月 1 日
・地点：－
※ 自动发生。
中の人はまだ生きてる
中の人は助けられないの?

终章 長イ旅（コハク结局）

事件：あとほんの少しだけ
时间：9 月 1 日
・地点：－
※ 自动发生。
大丈夫?
頬に触れる→コハク★★↑
やっぱり无理だよ

秋兵さんは大事な人です
よそよそしい言い方やめてください
私が券き入んでほしいいんです

事件：けなげな魂を
时间：9 月 2 日
・地点：爱宕山
それでいいなら、喜ん
记忆を失うなんて怖い→GAME OVER

コハク结局：旅ヲシヨウ

片雾秋兵

第一章 黄昏ノ都、蝶来ル

事件：印象的な彼女
时间：－
・地点：东京站
お辞仪をする
逃げる
固まる

（まずはお礼だ）
（何を置いても谢罪だ）
（头が真っ白だ）

事件：柔软
时间：上一事件结束后
・地点：上野公园
※ 同行者：コハク

第三章 帝国ノ精鋭

事件：泥
时间：7 月 19 日后
・地点：浅草六区
※ 同行者：秋兵（好感度 0.25 星以上）。

事件：出世の道
时间：上一事件结束后
・地点：爱宕山
※ 同行者：秋兵（好感度 0.5 星以上）。
上りたい
上りたくない→失败

しっくりくる→秋兵★↑
本物の绅士だったんだ……→秋兵★↑
それが军人らしくない理由かも

事件：恵まれている人
时间：上一事件结束后
・地点：下宿
※ 同行者：秋兵（好感度 1 星以上）。
军邸があるので…
心强いとは思いますが→秋兵★★↑
冗谈ですよね?

事件：帝剧へ
时间：上一事件结束后
・地点：炼瓦街
※ 同行者：秋兵（好感度 1.5 星以上）。
はい、连れていってください→秋兵★★↑
远虑しておきます→失败

事件：レビュウのような恋を
时间：上一事件结束后
・地点：饮食街
※ 同行者：秋兵（好感度 2 星以上）。
はい、一绪に休憩をしましょう→秋兵★★↑
（今は远虑したいな）→失败

今からでも迟くないです→秋兵★★↑
何か私に手伝えることは? →秋兵★★↑
（…何も言えない）→失败

事件：光の海の中で
时间：上一事件结束后
・地点：下宿
※ 同行者：秋兵（好感度 2.5 星以上）。
部屋に上がれるのは嬉しい→秋兵★★↑
かまわない→秋兵★↑
（さすがに问题があるかも…）→失败

私でよければ一绪に见ます→秋兵★★↑
（何も言えることがない…）→失败

ごめんなさい…
秋兵さんは好きですけど…
（…耻ずかしい）→秋兵★★↑

（おかしな误解をされた!?）
（やましいことは何もない）→秋兵★↑
（なんて言ったらいいのか…）→秋兵★★↑

事件：横领事件
时间：上一事件结束后
・地点：参谋本部
※ 同行者：秋兵（好感度 3 星以上）。
秋兵さんが心配だ
待っているだけなんて耐えられない
（追いかけても迷惑だろう）→秋兵恋爱失败

茶化さないで、心配させてください→秋兵★★↑
气にかけるのは迷惑ですか? →秋兵★↑
（何を言っても驮目そう…）→失败

事件：确执
时间：上一事件结束后
・地点：参谋本部
※ 同行者：秋兵（好感度 3.5 星以上）。
秋兵さんは悪くない
总长さんに事情を话したほうが…→秋兵★★↑
（口を挟めない…）

事件：优しい夜
时间：上一事件结束后～8 月 5 日
・地点：－
※ 自动发生，注意必须在 8 月 5 日前完成上面所有事件。
（一绪に气分转换できないかな）
（气持ちを共有したい）
（私にできることはない）→失败

そう思ってもらってもいい→秋兵★★↑
そういうわけじゃ…

事件：礼だぞう
时间：上一事件结束后
・地点：－
※ 自动发生。
シベリア、好きなんですね→秋兵★↑
私もシベリア大好きです→秋兵★★↑
秋兵さんもおひとつどうぞ→秋兵★★↑

事件：同じ视点で
时间：8 月 7 日
・地点：－
※ "花火大会の夜" 选择秋兵。
あ…ありがとうございました…→秋兵★↑
人に见られたら耻ずかしい…
これ、秋兵さんが大变なんじゃ…→秋兵★★↑

私も同じ目线に立っているから
仲间として当然だ
秋兵さんが嬉しいと私も嬉しい

事件：机密情报
时间：8 月 9 日
・地点：－
※ 自动发生（秋兵好感度 4.5 星以上）。

事件：どんなに残酷だとしても
时间：上一事件结束后
・地点：－
※ 自动发生（秋兵好感度 5 星以上）。
知りたいと思う→秋兵★★↑
知るのは怖いと思う
悩み事でもあるんですか? →秋兵★↑

第四章 明暗ノ円舞曲

事件：暗礁 1
时间：8 月 15 日
・地点：－
※ 自动发生。

事件：暗礁 2
时间：8 月 15 日
・地点：－
※ 自动发生。
不安を感じている→秋兵★★↑
泣き言は言ってられない→秋兵★↑

事件：疑惑 1
时间：8 月 17 日
・地点：－
※ 自动发生。
相谈してみよう
迷惑をかけるかも……→失败

事件：疑惑 2
时间：上一事件结束后
・地点：－
※ 自动发生。

事件：父と子
时间：8 月 25 日
・地点：－
※ "夜会" 前自动发生（秋兵好感度 5.5 星以上）。
引き止める→秋兵★★↑
（何を言ったらいいか…）

身を寄り添わせる→秋兵★★↑
手を离す→秋兵恋爱失败

离れたくないです→秋兵★★★↑
（离れないと迷惑だ）→失败

第五章 真実ノ塔

事件：暗の中の恋
时间：8 月 31 日前
・地点：－
※ 击败 "朱雀" 后自动发生。
闻いてもらいたい
（やっぱり黙っていよう）→失败

事件：据り所
时间：上一事件结束后
・地点：帝国军邸
※ 同行者：秋兵（好感度 6 星以上）。
招く→秋兵★★↑
やめておく→失败

もちろん嬉しかったです
突然だったから、户惑っていて…
…交际するとどうなるんでしょうか?

目をつぶる
抵抗する

终章 色トリドリノ世界（秋兵结局）

事件：谛めない方法
时间：9 月 1 日
・地点：－
※ 自动发生。
素直になってください
谛める必要はありません
气持ちを共有させてください

秋兵さんは大事な人です
よそよそしい言い方やめてください
私が券き入んでほしいいんです

事件：圆环
时间：9 月 3 日
・地点：爱宕山
当たり前です
一绪にいるだけですか?
それって、つまり…?

秋兵结局：色彩

ルード

第一章 黄昏ノ都、蝶来ル

事件：ルードの案内・浅草
时间：－
・地点：浅草六区
※ 同行者：ルード（好感度 0.25 星以上）。

事件：ルードの案内・上野公园
时间：－
・地点：上野公园
※ 同行者：ルード（好感度 0.25 星以上）。

事件：ルードの案内・东京站
时间：－
・地点：东京站
※ 同行者：ルード（好感度 0.25 星以上）。

事件：ルードの案内・终
时间：上三事件结束后
・地点：－
ありがとう
物知りだね→ルード★★↑
说明上手だね→ルード★↑

事件：たのしい食卓
时间：6 月 27 日后
・地点：蠱惑の森
※ 同行者：无指定（ルード好感度 0.5 星以上）。
何か手传おうか? →ルード★★↑
じっとしていられない
包丁さばきを见ていたい

これくらいなら平气じゃない?
お姑さんみたい…
ごめん、私が食べる→ルード★★↑

食べるなと目で诉える
"私によこせ" と手振りで传える
优しさに感激する→ルード★↑

ヒラメのムニエル
人参のサラダ
枝豆のポタージュ

Vita企划
Vita动态
Vita劲作
Vita攻略

事件：危机一发
时间：上一事件结束后
・地点：无指定
※ 同行者：ルード（好感度1星以上），且击败任一怨灵后。

事件：たのしい裁缝
时间：上一事件结束后
・地点：－
※ 自动发生。
ありがとう→ルード★★↑
器用だよね
面倒见がいいんだねう→ルード★↑

しっかりするよう頑张るう→ルード★★↑
そんなこと言われても困る→失败
期待に应えられなくてごめん

事件：たのしい锻炼
时间：6月30日起
・地点：蛊惑の森
※ 同行者：无指定（好感度1.5星以上）。
私が相手しようか？→ルード★★↑
今日は谛めたら？→失败

（なんだか、くすぐったいな）→ルード★★↑
ルードくん、绅士だね

事件：もうひとつの仕事
时间：上一事件结束后
・地点：蛊惑の森
※ 同行者：无指定（ルード好感度2星以上）。
ルードくんの双子？
ルードくん、本当は女性とか？
……ルードくん本人？

绮丽だったけどな→ルード★★↓
忘れるよ→ルード★↑
变装できるなんてすごい→ルード★★↑

第二章 黒キ虎ノ神子

事件：平行线
时间：7月14日
・地点：－
※ 自动发生。
そのためなら何をしてもいいの？
（ルードくんの瞳、真剑だ）
その大义が间违っていると思う

事件：ルードとダリウス
时间：上一事件结束后
・地点：－
※ 自动发生。

第三章 帝国ノ精锐

事件：世话役として
时间：7月19日
・地点：－
※ 自动发生。

事件：接触
时间：上一事件结束后
・地点：浅草寺
（早く元の世界に归れますように）
（帝都が平和になりますように）
（おばあちゃんの体のこと）

争いを避けたいから→ルード★★↑
（敌同士だから仕方がない）→失败
军の人たちに対してだ→ルード★★↑

事件：活动写真のふたり
时间：上一事件结束后
・地点：浅草六区
ルードくんなら助けてくれる→ルード★★↑
（无理かもしれない…）→失败
わからないからお愿いしてる

ルードくんのこと→ルード★★↑
ダリウスのこと
あの悲しい味

事件：见かけて
时间：上一事件结束后
・地点：炼瓦街

事件：彼の见解
时间：上一事件结束后
・地点：饮食街
（身が引き缔まる…）→ルード★★↑
（ドキドキする…）
（怖い气がする…）

それでも赞成はできない
今、详しく说明してほしい
战う以外の方法を探してほしい

事件：ふたりの结界
时间：上一事件结束后
・地点：浅草六区
体を离す
身を硬くする
ルードの目を见つめる→ルード★★↑

事件：可爱い赠り物
时间：上一事件结束后
・地点：永代桥
ハンカチを渡す→ルード★★★↑
やっぱりやめる
急に引き寄せられた

（ま、まだ心の准备が…）→ルード★★↑
（——まさか、危险が迫ってる？）→ルード★↑

事件：狙い目
时间：上一事件结束后
・地点：植物园
优しい人
面白い人
亲しみやすい人

事件：同じ伞の下
时间：上一事件结束后～8月7日
・地点：精锐分队屯所
私に话をさせてほしい
（秋兵さんに从ったほうが…）→失败

（ルードくんと话したい）
（もう会わないほうがいい）→失败
…ありがとう→ルード★★↑
守ってもらうのは2度目だ→ルード★↑

事件：夜の结界
时间：8月7日
・地点：－
※“花火大会の夜”选择ルード。
はい、そうです→九段★★↑
いいえ、违います→九段★★↓
だとしたら、どうしますか？

事件：森の奥では
时间：8月9日
・地点：蛊惑の森
※ 主线“鬼への疑惑”后自动发生。

第四章 明暗ノ円舞曲

事件：知りたくは
时间：8月15日・夜
・地点：浅草六区
千代の体のこと
强兵のこと
神子としての自分

（谁かと话したい）
（军邸に戻ろう）→失败
（ルードくんがそばにいたら…）

置いて行けない
治るまで付き添う→ルード★★↑
回复を早める方法はない？

事件：嫉妒
时间：8月25日
・地点：－
※“夜会”中自动发生。
（ただの假定でも照れる）→ルード★★↑
（嫉妒なんて、あるはずない）
（もしそうなら嬉しいのに）→ルード★↑

第五章 真実ノ塔

事件：广がるもの
时间：－
・地点：－
※ 自动发生。

事件：交わり
时间：8月31日前
・地点：－
※ 击败“白虎”后自动发生。
嬉しい→ルード★★↑
でも、ここから归るのは大变そう
（なんだか耻ずかしい）

迷惑なんかじゃない→ルード★★★↑

事件：寄り添う
时间：9月1日
・地点：－
※ 自动发生。

終章 同ジ傘ノ下（ルード结局）

事件：恋と成长
时间：9月1日
・地点：－
※ 自动发生。
さっきは协力できていた→ルード★↑
そんなことを言ってる场合じゃない
私は两方に协力してほしい→ルード★★↑

（ずっとルードくんと共にいたい）
（元の世界へ归るべきなの？）→GAME OVER

頬にキスで返す
言叶で返す

ルード结局：可能性ノ种





本条政虎

第一章 黄昏ノ都、蝶来ル

事件：守钱奴
时间：－
・地点：浅草六区
※ 同行者：虎（好感度0.25星以上）。
（助けに入ろう）
（虎が割って入る气かもしれない）→虎★★↑
（たちが悪い人なら、ここにも…）

とにかく今は、その人を助けるべき
（いや、口を出せない氛围气だ…）→虎★★↑
悠长に话してる场合じゃない

事件：仕事は真面目に
时间：上一事件结束后
・地点：蛊惑の森
※ 同行者：无指定（虎好感度0.5星以上）。
手传う→虎★★↑
去る→虎恋爱失败

虎を叱る→虎★★↓
轻くたしなめる
终わるまで待つ→虎★↑

事件：お约束
时间：6月27日后
・地点：－
※ 自动发生（虎好感度1星以上）。
叫ぶ
非难する
绝句する

もがく→虎★↑
にらむ→虎★★↑
怖くて动けない

事件：世间知らず
时间：上一事件结束后
・地点：饮食街
※ 同行者：虎＋随一人物（好感度1.5星以上）。
助けに行く
动けない

どうしてここに…→虎★↑
（ふ…不机嫌そう）
…助けに来てくれたんだ→虎★★↓

事件：空腹
时间：上一事件结束后
・地点：蛊惑の森
※ 同行者：无指定（虎好感度2星以上）。
残り物がないか闻いてみよう
我慢しよう

台所に何か残ってないかな
我慢ったら、我慢だ→失败

ルードくんに怒られるよ
ルードくんに悪いよ
（空腹仲间か…）

せめて、切り分けたらどうかな
食べたいかと言われると、まあ…→虎★↑
さすがに、いらない

强いんだね
かわいそうだ

话をしたいだけ→虎★★↑
契约书の件をほのめかす
（思い切り突き飞ばそう）→虎★↑

事件：眠れない夜
时间：上一事件结束后
・地点：－
※ 自动发生（虎好感度2.5星以上）。
待って、虎→虎★★↑
（この人に赖ったら驮目だ）→失败

无理矢理、何か话す
正直に气まずいと言ってみる
默々と作业する

泣いてないんだけど→虎★↑
…うるさいな→虎★★↑
得があるとか、ないとかじゃ…

第二章 黒キ虎ノ神子

事件：责任
时间：上一事件结束后
・地点：上野公园
※ 同行者：虎（好感度3星以上）。
（とにかくお礼を言おう）→虎★★↑
（私がお礼するべきなのに…）
（コハクにも改めて感谢しないと）→コハク★★↑

…はい→虎★★↑
责任とるって、どうやって？→虎★★↓

第三章 帝国ノ精锐

事件：迷惑料
时间：7月20日后
・地点：上野公园
…お金を拂おう
（蛊惑の森に戻る…？）

事件：アルバイト
时间：上一事件结束后
・地点：ハイカラヤ
そのまさかだ
专门知识が必要なのかも

事件：给仕姿
时间：上一事件结束后
・地点：－
※ 自动发生。

事件：自分の都合より
时间：上一事件结束后
・地点：－
※ 自动发生。
（でも、虎と私の间の约束だ）→虎★★↑
（村雨さんに打ち明ける？）→村雨★↑虎★★↓

以前、虎に助けてもらったから
虎は、ああ见えて悪い人じゃない
格安料金だから平气

止める
确かめる

男に渡す→虎★★↑
渡さない→虎★★↑

事件：料理の秘诀
时间：上一事件结束后
・地点：御茶の水溪谷
なんでこんなところで寝てるの？
足音で私がわかるの？→虎★★↑
なんで、转ばせたの？→虎★↑

（闻いてみたい）→虎★★↑
（立ち入らないほうがいい）→失败

事件：简单な力
时间：上一事件结束后
・地点：饮食街
卵焼きを食べた仲→虎★★↑
蛊惑の森を脱出した仲
ええと…

そんなふうに力を使うべきじゃない
それで虎は后悔しない？
残酷なことをしてほしくない

事件：念愿の情报
时间：上一事件结束后～8月6日
・地点：－
※自动发生，注意必须在8月6日前完成上面所有事件。

事件：憎しみの行き场は
时间：8月7日
・地点：－
※"花火大会の夜"选择ルード。
虎がいい人间になれば、孝行になる→虎★★★↑
真实を见つけたこと自体が孝行→虎★★★↑

事件：ふたりの晩酌
时间：8月8日
・地点：－
※自动发生。

事件：ヒーロー参上1
时间：上一事件结束后
・地点：上野公园
人を呼んでくる
铁骨を持ち上げる
（神子の力で何かできない？）
虎、助けて…！
（いない人を赖るなんて驮目だ）→失败
さっきの虎、ヒーローみたいだった→虎★★↑
人助け、似合ってるよ→虎★↑
似合う、似合わないじゃない
お礼のキスをする→虎★★↑
（お礼はしなくていいか）→失败

事件：虎の努力
时间：上一事件结束后
・地点：－
※自动发生。

第四章 明暗ノ圆舞曲

事件：ヒーロー参上2
时间：8月15日后
・地点：两国桥
人を呼んでくる
川に飞びこむ
（神子の力で何かできない？）
虎…
谁か…→失败
…お礼のキスは？→虎★↑虎★↑虎★↑

礼金や迷惑料もいらない？
まずは、轻いおつきあいから
私を虎の女にして→虎★★↑
いや、それはちょっと…→进入下一个选项
嫌ではないんだけど
（ちゃんと断ろう）→失败

事件：虎を气にして
时间：上一事件结束后
・地点：旅馆街
※非必要事件，回想不收录。

事件：姬と虎
时间：8月25日
・地点：－
※"夜会"中自动发生。
私は食べ物じゃないってば→虎★★↑
"待て！"→虎★↑
こんなことしてる场合じゃない

第五章 真实ノ楼

事件：宣言
时间：8月31日前
・地点：－
※击败"白虎"后自动发生。
（违う、残念どころか…）→虎★★↑
（虎の气持ちが嬉しい）
残念じゃなくもないような…

终章 地ノ涯マデ（虎结局）

事件：强者の生き方
时间：9月1日
・地点：－
※自动发生。
かっこよかった→虎★★↑
お互いのために、会えてよかった
（なんか、言叶にならない）→虎★↑
（抱きつく）→虎★★↑
一绪に帝都を守ろう→虎★↑
私も虎を守るよ→虎★↑

事件：呼べばいつでも
时间：9月2日
・地点：－
※自动发生。
虎…
（もう驮目…）→GAME OVER
虎结局：私ト虎

荻尾九段

第一章 黄昏ノ纸蝶来ル

事件：人相书
时间：－
・地点：炼瓦街

事件：星の一族とは
时间：6月30日后・昼
・地点：ハイカラヤ
私だ
谁…？

第三章 帝国ノ精锐

事件：凌云阁の结界
时间：－
・地点：浅草六区
※同行者：九段（好感度0.25星以上）。

事件：世间知らずの理由
时间：上一事件结束后
・地点：两国桥
※同行者：九段＋随一人物（好感度0.5星以上）。
でも、闻きたいです→九段★★↑
特に闻く必要はないかな→失败

事件：未来を见られない
时间：上一事件结束后
・地点：日比谷公园
※同行者：九段（好感度1星以上）。
食べたいです→九段★★↑
私はいりません→失败

事件：恋心の不在
时间：上一事件结束后～8月6日・朝
・地点：－
※同行者：九段（好感度1.5星以上）
注意必须在8月6日前完成上面所有事件。
果物→九段★★↑
お果子
滋养によさそうな物

事件：秘められし能力
时间：上一事件结束后～～8月7日
・地点：永代桥
※同行者：九段（好感度2星以上）
注意必须在8月7日前完成上面所有事件。
千代の具合が气になる…
きっと大丈夫だろう→失败
（…九段さんと、话してみよう）
（ふたりの问题に口出しはよそう）→失败
未来が见えるのを隐してる？
…ただ、心配性なだけ？→失败
…本当に、千代に恋を？→失败
默っていられない→九段★★↑
口出しできない→失败

事件：手を重ねあって
时间：8月7日
・地点：－
※"花火大会の夜"选择九段。
千代の恋慕を见つつ谢る
素直に自分の气持ちを传える→九段★★↑
自分で考えたほうがいい→失败

事件：仲良しのひととき
时间：上一事件结束后
・地点：帝国军邸
※同行者：九段（好感度2.5星以上）。
有马さんみたいな人が好き
秋兵さんみたいな人が好き
村雨さんみたいな人が好き
…九段さんみたいな人が好き→九段★★↑

事件：村雨と九段
时间：上一事件结束后
・地点：日比谷公园
※同行者：九段＋村雨（九段好感度3星以上）。
迷惑なんて思ってない→九段★★↑
确かに调子が合わない时もある

事件：不吉な梦
时间：－
・地点：日比谷公园
※8月12日前必须激活主线剧情"村雨に闻く"，8月13日・昼前发生此事件（九段好感度3.5星以上）。

事件：村雨への忠告
时间：上一事件结束后
・地点：ハイカラヤ
※同行者：九段＋村雨（九段好感度4星以上）。

事件：现实と行动1
时间：8月14日
・地点：参谋本部
※主线剧情中自动发生。

第四章 明暗ノ圆舞曲

事件：现实と行动2
时间：8月15日
・地点：－
※主线剧情中自动发生。

事件：ぎこちない指先から
时间：8月15日后
・地点：帝国军邸
※同行者：九段（好感度4.5星以上）。
泣いてしまうだろう
使命なんて投げ出したくなる
悔しくて、愚痴ってしまう
悲しいなら、笑わないでください→九段★↑
优しすぎて、つらくなります→九段★★↑
（心の内を见せてはくれないの…？）

事件：胸の疼き
时间：8月19日后
・地点：麻布记念病院
※同行者：九段（好感度5星以上）。
会うべきです
会えば千代が喜ぶと思います
会うかどうかは本人の自由→失败

事件：花束
时间：上一事件结束后
・地点：－
※自动发生（九段好感度5.5星以上）。
…嬉しい→九段★★★↑
惊きました→九段★★↑
ありがとうございます

事件：从う理由
时间：8月25日
・地点：－
※"夜会"后自动发生。
…私も同じ气持ちです→九段★★↑
踊りましょうか？→九段★★★↑
（可爱いこと、言うな）→九段★↑

第五章 真实ノ楼

事件：头痛
时间：8月26日
・地点：－
※自动发生。
とにかく、横になって
病院へ行きましょう
（どうしたらいいの…？）

事件：头の中の霞
时间：8月31日前
・地点：－
※击败"玄武"后自动发生。
何か样子がおかしい
じゃあ、戻りましょうか→失败

事件：告げることも出来ずに
时间：9月1日
・地点：－
※自动发生。
この前のように触れてみる
いい药はないの？
何も考えないでください
九段さんがいてよかった→九段★★★↑
九段さんは赖もしいです→九段★★↑
不甲斐なくても、いいんです

事件：从属する体
时间：9月1日
・地点：－
※自动发生。
九段さんと千代を置いていけない
打つ手はない→GAME OVER
清めの腕轮を使う
铳を构える→GAME OVER

终章 我ノ物语（九段结局）

事件：未来を谛めない
时间：9月1日
・地点：－
※自动发生。
九段さんと一绪に战わないと
战いに戻りたくはない→GAME OVER

事件：恋の奇迹
时间：9月2日
・地点：－
※自动发生。
（本当はずっと一绪にいたい）
（九段さんはどう思うだろう）
（役目がすんだなら、归るべき？）
一绪に来てください
でも…本当にいいのかな
九段结局：幸セナ今日



里谷村雨

第一章 黄昏ノ纸蝶来ル

事件：珈琲のまじない
时间：6月30日后・昼
・地点：ハイカラヤ
村雨さんは？
私を觉えていてくれたんですか？
でも、恶いです
ホッとしました
ありがとうございます→村雨★★↑

第二章 黑き龙ノ神子

事件：恶いのは
时间：7月14日
・地点：ハイカラヤ
※主线剧情中自动发生。
恶いのは、私だ
…少しだけ、恨めしい

事件：同道
时间：－
・地点：－
※上一事件结束后立即自动发生。

事件：たいしたガキ
时间：7月18日起・昼
・地点：精锐分队屯所
怨灵を放っておけない→村雨★★↑
动かないほうがいいの？→失败

第三章 帝国ノ精锐

事件：たいしたガキ
时间：－
・地点：无指定
※同行者：村雨，8月1日后任一地点探索后。
美形だと思う→村雨★★↑
小说家らしいと思う→村雨★↑
普通さが魅力なのかも
下心なんてありません→村雨★★↑
（ひどい言い方…）

今の誉め言叶で何杯分ですか? →村雨★↑

事件：手帐必携

时间：上一事件结束后

・地点：爱宕山

※ 同行者：村雨＋九段。

事件：里谷村雨著

时间：上一事件结束后・夕

・地点：爱宕山

※ 同行者：村雨（好感度 0.5 星以上）。

事件：助手

时间：上一事件结束后

・地点：饮食街

※ 同行者：村雨（好感度 1 星以上）。

ハイカラヤに寄っていく
そのまま归る→村雨恋爱失败

用事がありますので
帝剧にはさっき行ったばかりで…
（答えないほうがいい）

そうなんですか? →村雨★★↑
违いますよね
残念です

私にやらせてください→村雨★★↑
…私でもできるでしょうか? →村雨★↑
（私にはできそうもない）→失败

小说のファンになったから→村雨★↑
村雨さんに兴味があるから→村雨★★↑
村雨さんの役に立てるから→村雨★★★↑

缔切は大丈夫ですか→村雨★↑
话の续きが气になって…→村雨★★↑
まだ大丈夫です

事件：电车は恋路をゆく

时间：上一事件结束后・夕

・地点：饮食街

※ 同行者：村雨（好感度 1.5 星以上）。

座りませんか
どうしたんですか?
（气にしないでおこう）→村雨★★↑

优しいんですね→村雨★↑
それもそうですね→村雨★★↑
现实は大变ですからね

事件：记者と村雨

时间：上一事件结束后

・地点：麻布记念病院

※ 同行者：村雨＋随一人物（村雨好感度 2 星以上）。

无理なものは无理です
私は私にできることをする
（どう言えばいいのかな）

村雨さんに闻いてみる
闻く必要はない→失败

事件：恋の香り

时间：上一事件结束后～8 月 7 日

・地点：上野公园

※ 同行者：村雨（好感度 2.5 星以上）。

村雨さんを追う
不忍池を散策する

肩をもみましょうか? →村雨★★↑
何かできることないですか?
寝たほうがいいですよ→村雨★↑

事件：真夏の夜の梦

时间：8 月 7 日

・地点：－

※ "花火大会の夜"选择村雨。

射的
轮投げ
その奥にも何かありそう

嫌じゃない
…嫌かも→失败
村雨さんに悪い

事件：咲いたそばから

时间：8 月 9 日・夕

・地点：帝国军邸

眉间のしわを伸ばしてみる
颜に落书きしたい
见なかったことにしよう→失败

…胸が痛い
闻かずにはいられない
私には关系ない→失败

引き返す
このまま归る→失败

事件：勘违いじゃなく、本当の

时间：8 月 10 日・夕

・地点：ハイカラヤ

村雨さんに会って、话したい）
（无理に会う必要はない）→失败

气持ちを忘れるのは无理
村雨さんと一绪にいたいだけ
他の人は目に入りません

子どもだからですか?
期待を持たせないで
ちゃんと教えてください

事件：虚势の花を

时间：8 月 14 日

・地点：－

※ 主线剧情中自动发生。

民众を逃がさないと→村雨★★↑
争いを止めないと→九段★★↑
どうしたらいいかわからない

第四章 明暗ノ圆舞曲

事件：残された手帐

时间：8 月 15 日

・地点：－

※ 自动发生。

口述笔记をした时…
この世界の人とは视点が违った
小さな违和感はいくつか…

事件：知るべきこと

时间：8 月 19 日

・地点：－

※ 自动发生。

追う
追わない→失败

写真を见せる
写真については触れない→失败

村雨さんのために何かできた→村雨★★↑
痛みを分かち合えた→村雨★↑
早く知り合えた

事件：民众の总意で

时间：8 月 25 日

・地点：－

※ "夜会"后自动发生。

战う前に、みんなに真实を知らせたい
（その方法しかないの? ）

（今から会いに行こう）
（日を改めるべき? ）

みんなで凌云阁に行けない?
凌云阁にある秘密を持ち出せない?
凌云阁の地下を撮影するとか?

村雨さんがいるから大丈夫→村雨★↑
怖がっているだけじゃ、驮目だ
帝都の人たちを信じたい→村雨★★↑

第五章 真实ノ塔

事件：村雨の计画

时间：8 月 31 日前

・地点：－

※ 击败"玄武"后自动发生。

事件：作战の决行日

时间：8 月 31 日前

・地点：－

※ 击败"青龙"后自动发生。

事件：转送布阵

时间：9 月 1 日

地点：－

※ 自动发生。

终章 民ニ问ウ（村雨结局）

事件：真实の声

时间：9 月 2 日

・地点：－

※ 自动发生

事件：街に巡る血脉

时间：9 月 2 日

・地点：－

※ 自动发生。

今の言叶も场に应じた嘘ですか
今の、ずるくないですか→村雨★★↑

心配をかけてごめんなさい→有马★★★↑

事件：恋と许し

时间：9 月 2 日

・地点：爱宕山

村雨さんと帝都に残りたい
ひとりで元の世界に归ろう→GAME OVER

村雨结局：爱シイ世界



奖杯攻略

一般来说，乙女文字游戏都是休闲愉快的白金神作，然而这款《遥 6》并不打算让玩家轻松完美游戏。本作的白金难度不大，却需要相当繁琐的操作。难点主要在"收集所有豆辞典"与"收集所有札"这两项。其中"收集豆辞典"可说是相当鬼畜的一个杯。

奖杯总数	38	铜杯	16	银杯	18	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	15 小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	4
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

传说ノ神子（白金）
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

新月（铜杯）
取得条件：完成序章

黄昏ノ都、蝶来ル（铜杯）
取得条件：完成第一章

黑キ龙ノ神子（铜杯）
取得条件：完成第二章

帝国ノ精锐（铜杯）
取得条件：完成第三章

明暗ノ圆舞曲（铜杯）
取得条件：完成第四章

真实ノ塔（铜杯）
取得条件：完成第五章

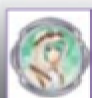
胸ノ奥底デ（铜杯）
取得条件：达成普通结局

ヒトヒラノ幸福ヲ（银杯）
取得条件：达成有马一的结局

花ノ中デ（银杯）
取得条件：达成ダリウス的结局

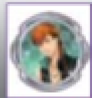
旅ヲシヨウ（银杯）
取得条件：达成コハク的结局

色彩（银杯）
取得条件：达成片雾秋兵的结局

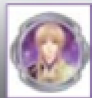
可能性ノ种

取得条件：达成ルード的结局

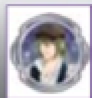
私ト虎

取得条件：达成本条政虎的结局

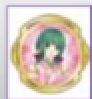
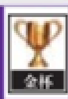
幸セナ今日

取得条件：达成荻尾九段的结局

爱シイ世界

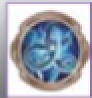
取得条件：达成里谷村雨的结局

キラメク世界デ

取得条件：达成大团圆结局

奖杯说明：多周目进入普通路线，第五章结尾会出现一个全新的选项，通过此选项可决定终章通向普通结局还是大团圆结局。玩家可以利用前几个周目来攻略角色并养成主要的战斗札，在最后一周目走普通路线，击败 8 个强敌，再击败黑麒麟，一次达成普通结局与大团圆结局。

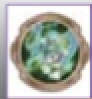
青龙讨伐

取得条件：击败青龙

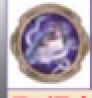
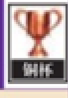
朱雀讨伐

取得条件：击败朱雀

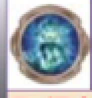
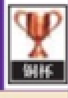
白虎讨伐

取得条件：击败白虎

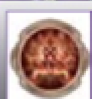
玄武讨伐

取得条件：击败玄武

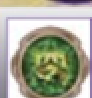
降三世明王讨伐

取得条件：击败降三世明王

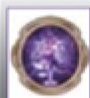
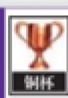
军荼利明王讨伐

取得条件：击败军荼利明王

大威德明王讨伐

取得条件：击败大威德明王

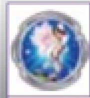
金刚夜叉明王讨伐

取得条件：击败金刚夜叉明王

祸津迦具土讨伐

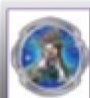
取得条件：击败祸津迦具土

樱花精讨伐

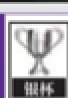
取得条件：击败樱花精（强敌）

※所有的强敌出现条件请参考后文的“真ノ召唤者”的奖杯说明。

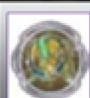
彭侯讨伐

取得条件：击败彭侯（强敌）

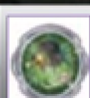
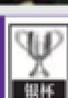
罗刹女讨伐

取得条件：击败罗刹女（强敌）

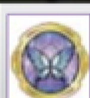
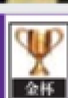
猪魂讨伐

取得条件：击败猪魂（强敌）

铁鼠讨伐

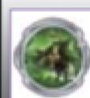
取得条件：击败铁鼠（强敌）

知识ヲ极メシ者

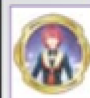
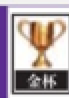
取得条件：收集所有豆辞典

奖杯说明：这个杯难就难在 394 个金色词条分散藏在游戏里的各个角落。为了解锁这个杯，玩家不但要故意让任务失败（第一阶段），利用回想录把主线、恋爱事件的所有选项都刷一遍，还得留意角色在自己喜爱的地方发生的特殊对话与每一个支线。此外，每个角色战前战后的台词中也藏有一些词条，这些台词会随着好感度的攀升出现变化，因此最好不要在前几周目选择跳过战斗。

人头马讨伐

取得条件：击败人头马（强敌）

真ノ召唤者

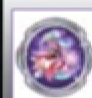
取得条件：收集所有可以得到的札

奖杯说明：游戏中可以收集的札分为“神子札”、“同伴札”、“怨灵札”与“育成专用札”四种。其中，需要注意的是“同伴札”与“怨灵札”两类。

每个男性角色都有 4 张“同伴札”，第 2 张明王札需击倒明王，第 3 张四神札对应各角色的恋爱结局。要想得到最后的 Q 版札，必须击倒强敌。在收集 Q 版札的同时，就能解锁所有强敌奖杯。

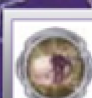
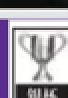
版札名称	对应强敌	出现地・条件
有马一	樱花精（LV35・木）	浅草寺・怨灵刷新第 6 次
ダリウス	彭侯（LV35・木）	日比谷公园・怨灵刷新第 8 次
コハク	罗刹女（LV35・火）	回向院・怨灵刷新第 8 次
片雾秋兵	巫蛊（LV35・土）	小石川庭园・怨灵刷新第 7 次
ルードハーネ	铁鼠（LV35・金）	永代桥・怨灵刷新第 8 次
本条政虎	人头马（LV35・金）	丰川稻荷・怨灵刷新第 8 次
荻尾九段	泷夜叉（LV35・水）	两国桥・怨灵刷新第 8 次
里谷村雨	猪魂（LV35・土）	根津神社・怨灵刷新第 8 次

不光同伴札，“怨灵札”也十分考验玩家刷刷刷的耐力。堆等级至能够轻松击败八大强敌，之后就可以开始刷稀有札。其中 5 张“幽灵”和 5 张“灵兽”只在明王、强敌、黑麒麟等 BOSS 战中出现，具体可参见难点札列表。多利用“片雾秋兵・初始札”的“宝箱掉落率增加 50%”能力，即可通过快速存取存档或重制战斗刷出缺少的稀有札。在得到所有怨灵札之前，切勿设置成“跳过战斗”。

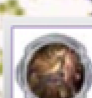
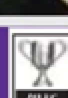
泷夜叉讨伐

取得条件：击败人泷夜叉（强敌）

巫蛊讨伐

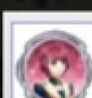
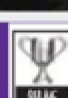
取得条件：击败人巫虫（强敌）

黑麒麟讨伐

取得条件：击败黑麒麟

奖杯说明：在多周目游戏并击败八大强敌后方能解锁黑麒麟战。第五章主线剧情回收四神后，爱宕山会出现挑战黑麒麟（LV36・土属性）的事件，击败黑麒麟除了可得到奖杯，还可以得到黑麒麟札。

时空ヲ旅スル者

取得条件：收集所有回想

奖杯说明：依照攻略完成游戏后，回想列表中的主线事件类别下还缺少编号 64 至 72 的多人支线与特殊支线。在“蛊惑の森”发生的两个支线对随行角色没有要求，其他多人支线必须带着相关角色才可以激活。具体条件如下表所示：

事件名称	相关角色	地点	发生条件
みかえり	ルード、虎	蛊惑の森	第一章，相关角色好感度 2 星以上
帝都一周 10 秒の旅	ダリウス、コハク	东京驿	第一章，相关角色好感度 2 星以上
すごろく游び	ダリウス、コハク、ルード、虎	蛊惑の森	第一章，相关角色好感度 2 星以上
ヴァイオリン讲座	有马、秋兵	下宿	第三、四章，相关角色好感度 3 星以上
署名ください	秋兵、村雨	ハイカラヤ	第三、四章，相关角色好感度 3 星以上
それぞれに	九段、村雨	炼瓦街	第三、四章，相关角色好感度 3 星以上
记者たちの风景 1	-	参谋本部	8 月 15 日“病室ニテ”发生后
记者たちの风景 2	-	东京驿	发生上一个事件后
记者たちの风景 3	-	炼瓦街	发生上一个事件后



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

文 格兰霍特团长 美编 sienna



本作是以PS2版《地球防卫军2》以及PSP的《地球防卫军2 携带版》为基础移植的强化作品，除了保留之前两个版本的要素外，还大幅增加了任务关卡和武器种类，同时出现的敌人数量也有所增加。本作最大的亮点在于新增了第三个兵种——空袭兵，有了该兵种的加入后，游戏又将发生怎样的变化呢？就让我们一起去游戏中寻找答案吧！

ACT	地球防卫军2 携带版 V2		必需记忆卡
	地球防卫军2 PORTABLE V2		271MB
D3 Publisher	2014年12月11日	日版	1～4人
零售版：5616日元/下载版：4980日元	对应PSV TV	对应玩家年龄：15岁以上	

基本操作一览

游戏基本操作

键位	作用
方向键	选择菜单/配合L和R键为对同伴下达各种指令
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
○	调查/确定/进入战斗状态
□	开启辅助菜单
△	开启基本菜单/查看面前最近敌人的等级，再次点击为投掷飞刀将敌人吸引过来
×	取消/打坐（仅限街道内）/冲刺
L	视角回中/调出指令菜单
R	打招呼（仅限街道内）/调出指令菜单
SELECT	乘坐装甲系武器

基础菜单一览

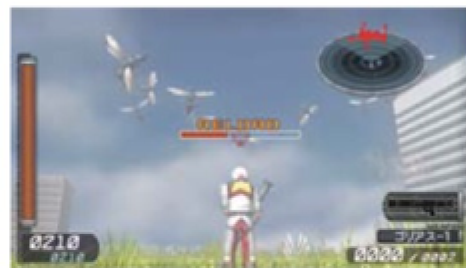
出击	选择任务出击
装备选择	更换不同兵种装备的武器
Save	保存记录
ゲーム设定	更改游戏设定
通信	进入通信界面选择通信方式
ゾイトルへ戻る	返回标题画面



基本兵种简介

陆战兵

游戏中的基础兵种，基本能力比较平均，可以使用丰富的武器，能应对各种状况的战斗，是陆战部队的核心战斗力。武器使用的实弹系统，不同枪械的子弹在用完后会有填装弹药的等待时间，推荐初上手的玩家使用该职业练手。这个职业的缺点在于移动速度较慢且无法飞行，空中战要比其他两个兵种吃力一些。想要使用该兵种的玩家可以从普通难度入手，等武器种类和体力上限提升起来后再挑战高难度。



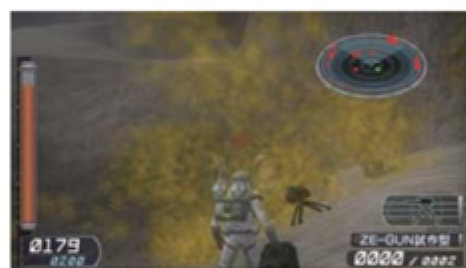
喷射兵（ペイルウイング）

作为游戏的另一个基础兵种，相较陆战兵拥有更多的武器类型，而且最大的优势在于可以高速飞行移动，行动能力比陆战兵高出很多。但该兵种的初始体力只有陆战兵的一半，是所有兵种中最低的，在高难度模式下很容易被一击必杀。该兵种使用的武器都需要消耗能量，能量一旦消耗完会进入数秒的冷却状态，该状态下玩家无法进行飞行冲刺，危险程度极高，战斗中要尽量避免这种情况出现。想要使用这个兵种的玩家，推荐优先在低难度多收集增加体力上限的道具，等体力上限足够多后再挑战高难度任务。最后要提醒玩家的是，该兵种不能使用任何装甲系武器，在部分特定关卡中的实力要比其他两个兵种差一些。



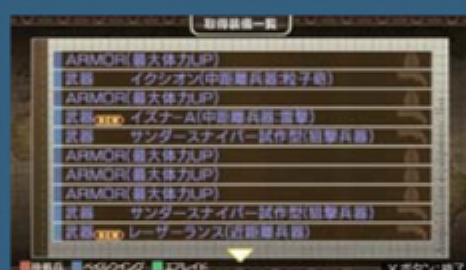
空袭兵（エアレイド）

本作中的全新兵种，大部分攻击的伤害颇高，但攻击方式比较特殊，大威力的攻击手段都是需要请求援军的。招式威力巨大且攻击空中的敌人比较方便，但武器的冷却时间非常长，高难度下没有对敌方造成致命打击的话自身会极其危险，加上自身不会飞行，安全性比陆战兵要低很多，初级玩家想要上手的话需要一定的时间来适应。该兵种的武器大部分在射出后需要使用△键来触发才能真正启动，战斗中千万别忘记先触发就撤退哦。



体力上限和新武器

本作中玩家的体力上限刚开始时都是固定的，空袭兵和陆战兵固定为200，喷射兵则为100。当玩家在任务中打倒敌人时，会掉落灰色的装甲道具（ARMOR），拾取后过关会根据玩家拾取的数量增加对应的体力上限。掉落的绿色箱子拾取后会获得武器（WEAPON），过关后同样会结算，如果是新武器的话会显示NEW字样。难度越高，掉落新武器和强力武器的概率越高，这也是本作中获得武器的惟一方法。另外在结算时，玩家使用哪个兵种就只会结算并增加哪个兵种的体力上限，获得的武器也是该兵种的，并不会出现其他兵种的武器。



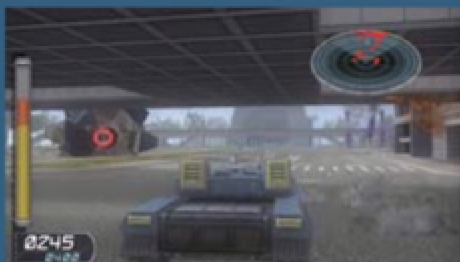
关卡以及难易度

本作共有78个关卡，以及5个难度可选，难度越高，敌人的攻击力和耐久力越高，但打倒敌人后掉落高级武器的概率也会增加。关卡掉落装甲道具的数量并不会受到任务难度的影响，所以建议玩家初期可以从最简单的EASY难度入手，将体力上限提升起来后再挑战高难度。



装甲系武器

在部分任务中可以看到装甲坦克车、直升机和高速摩托三种装甲系武器，靠近后按下SELECT键就可以使用了。三种装甲的武器威力都非常高，但要注意使用时别让其进入冷却状态，否则很容易被攻击导致装甲爆炸。在高难度下，装甲武器可以非常有效地削减敌人的数量，看到的话一定要多加利用。



协力对战

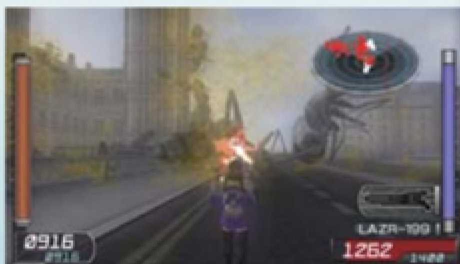
本作可以通过面联或网联的方式进行联机对战。联机对战共有两种形式，分别是协力战和对抗战。协力战中玩家之间共同合作，以打倒所有敌人为目标；对抗战比的是谁先打倒对手。



全任务要点

1 英国の悪梦

初始关卡，只要消灭所有敌人即可。建议且战且退，被敌人蜂拥而至很容易被击飞，可在这里多熟悉一下操作，选择陆战兵作战会比较轻松。高难度任务下可以利用初期位置高架桥上的装甲坦克车快速削减敌人的数量，空袭兵会强化战车的能力，打起来伤害更高，喷射兵则需利用灵活的移动能力游走在大桥和河道之间进行游击战。



2 伦敦骚乱

同上一关一样要消灭所有敌人，嫌麻烦的话可以直接装备地雷型武器守株待兔，打落敌人掉落的新武器记得回收。本关初期位置也会出现战车，武器不太强的话可以考虑用战车作战，但注意将敌人消灭得差不多时要下战车回收掉落物，全灭敌人后再来回收肯定是来不及的。

3 广がる灾厄

本关的敌人在初期都会聚集在地图的三个方向，需逐个前往消灭。由于聚集点相距较远，可以考虑用移动速度快的喷射兵来快速攻关。但要注意喷射兵的体力较低，稍微不注意很容易被打死。敌人所在的位置全是低矮的建筑物，用范围攻击类武器来对付会相对轻松。场景中央有高速摩托出现，使用空袭兵或陆战兵的话可多利用高速摩托加快攻关速度，高难度下不要贸然冲到敌人堆中，因为脆弱的摩托很容易被击爆。

4 魔虫の塔

敌人全部位于中央的巢穴塔上，靠近后不用直接飞上去，等它们自己飞下来送死是最安全的方法。敌人的数量比较多，一共有4波，而且位于塔的四个方向，推荐使用喷射兵，这样能够快速移动并吸引它们往自己的位置靠近，但一定要注意自己的体力，如果要使用榴弹类武器要提前拉开距离，否则很容易炸伤自己。陆战兵和空袭兵的话，前者使用火焰放射类武器，后者则可多设置炮台。本关的装甲类武器会出现在角落里，转向攻击会比较麻烦，需稍加练习。结束任务前可用炮击破坏周围的建筑物来快速回收道具。

5 地下洞

本关看上去地形比较狭窄，其实从中央就能进入地下洞的空旷区域，用喷射兵并不会有太大的危险，在空洞的位置消灭所有敌人即可完成关卡。但要注意一些敌人会躲在比较高的地方，用陆战兵的话很容易被卡住，想要快速结束任务还是推荐喷射兵，飞到空中强行击破。如果用其他两个兵种的话，多带范围攻击较大的武器，空袭兵只能从最上方逐个搜索，空袭支援类和装甲类武器在本关是无法使用的。



6 漆黑

首次出现的黑夜关卡，看不清楚敌人的位置时可以通过雷达来判断。全灭初始位置的敌人后直接往前走到大楼区域，守株待兔全灭所有敌人即可过关。场景中央有直升机和高速摩托，这里不推荐使用直升机，因为在看不清敌人位置的情况下攻击很难奏效，乘坐高速摩托则可以根据雷达所示来快速接近并清理最后落单的敌人。

7 侵略者再び

首次出现的UFO空战关卡，最好携带远距离高弹数的射击武器作战，大范围的导弹类武器也比较好使。开战后等敌人的母舰施放小UFO后开始逐一歼灭，敌人数量比较多，要注意自身的体力。如果是用喷射兵的话可以直接飞到敌人中间使用大范围攻击武器，很快就能全灭敌人。高难度情况下，推荐使用陆战兵跑到狭窄的街道中使用火焰放射器来逐个击破目标，这个方法虽然比较耗时间，但优点在于较为安全。空袭兵的话，可灵活利用场景中的直升机，射击的时候注意速度，转动太快的话会导致角度拉不回来，很容易受到攻击导致坠毁。

8 战机袭来

本关需要共计击破5架敌方的中型机甲，武器方面建议选择远距离的狙击类型，有瞄准镜的最好，拉开距离后集中火力逐个击破。注意地图上的敌我位置，一旦被敌人靠近要快速拉开距离。喷射兵用起来最简单，使用"MONSTER"等大威力狙击枪，一枪一个准；陆战兵也是使用大威力狙击枪站在桥上狙击即可；空袭兵要使用各种要请类支援武器，再设置炮台从远距离逐步削减机甲的体力。消灭初期的3架机甲后还会增援2架，全灭后自动过关，消灭最后一架前记得先回收敌人掉落的道具。

9 市街战

敌人和上一关一样依旧是中型机甲，只不过地点换成了市区内。

武器依然选择大威力狙击枪，开场会有 5 架机甲出现在市区内，通过游击战可以快速削减数量，如果被建筑物挡住视线的话，直接将其轰掉即可。在狙击时随时注意地图上敌我双方的位置，打倒机甲掉落的回复道具可以暂时先不回收，等体力下降到一半后再去回收不迟。最后一架中型机甲位于市区河道的对面，将初始位置的敌人全灭后再单独飞过去清理它。场景中央有一辆装甲坦克车，如果是空袭兵或陆战兵的话可以多加利用。

10 多眼の凶虫

任务要求 消灭所有从 UFO 降下的大蜘蛛，选择体力较高的陆战兵并携带近距离范围攻击武器直接冲到敌人堆里猛轰吧，随时注意自己的体力，难度不是太高的话一般不会有危险，2 分钟就能结束任务。选择高难度的情况下，还是用中距离大范围攻击武器最好。场景中央会有装甲坦克，乘坐坦克后快速往蜘蛛堆猛冲并射击，只要速度稍微慢点，坦克就有被破坏的危险。



11 凶虫大拳

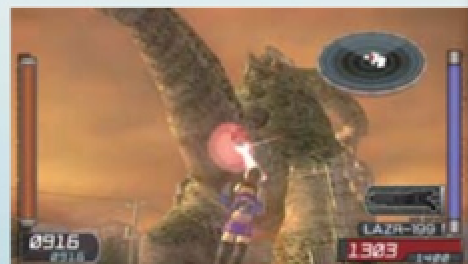
本关的任务不是打倒所有的大蜘蛛，而是消灭空中释放蜘蛛的 UFO，快速消灭第一波蜘蛛后追上去直接破坏敌人的 UFO 过关，不要与敌人过多纠缠。如果想要全灭敌人的话，一共需要消灭 4 波蜘蛛，直接冲进蜘蛛堆里会非常危险，建议用远距离大范围攻击武器削减数量再接近。陆战兵推荐用高火力的散弹类武器和大范围枪械；空袭兵的话多利用高速摩托来进行游击战，从远距离逐步削减敌人数量，避免被蛛丝缠住后遭到秒杀。

12 空母飞来

一开始就可以看到空中的 UFO，不要理其他的敌人直接追上去，用远距离狙击武器快速破坏后再狙击另一架，全灭后再消灭陆地上的所有敌人即可。注意蜘蛛型的敌人，被包围的话体力下降速度非常快，陆战兵和空袭兵抓紧时间搭乘初期位置下方的装甲坦克和直升机，飞到 UFO 的位置猛轰即可，必要的时候可以牺牲直升机，只要破坏了 UFO 接下来的战斗就比较简单了。

13 巨兽

首场 BOSS 战。本次的巨兽会使用正前方直线型火焰攻击和扇形火焰攻击，与其保持一定距离后在周围迂回并使用远距离狙击武器打游击战，5 分钟就能结束战斗。如果是喷射兵的话，一定注意不要在其正前方进行射击，巨兽有可能会加速冲过来，被撞到的话起码会损失一半以上的体力；陆战兵可多用投掷类的爆弹，投掷后立刻往回撤；空袭兵多设置炮台后绕到巨兽身后放冷枪，虽然打起来比较慢但安全系数很高。



14 谷间の影

一开始的位置就可以看到敌人的 2 架 UFO，可以直接在桥上将其全打下来，之后再歼灭桥下的大蜘蛛。注意如果两波大蜘蛛全部聚集在一起的话千万不要冲进去，特别是高难度下一定要用远距离武器削减数量。陆战兵可以使用火焰放射器堵住山谷中央的通道逐个击破；空袭兵建议多利用山谷中间的装甲坦克和高速摩托，谷间的道路比较狭窄，使用战车的话一定要注意炮击的角度，避免击中近距离的目标波及自身。

15 夜袭

本关的任务是消灭所有的小型 UFO。虽然是夜间作战，但从雷达上还是可以清楚辨析敌人的位置，喷射兵可多使用大范围攻击武器，等 UFO 飞下来后快速削减数量，回复道具不要一开始就吃完。陆战兵和空袭兵对回复道具的要求要小得多，另外空袭兵可以利用场景中的直升机，靠它可以至少消灭一半以上的敌人。

16 狭击

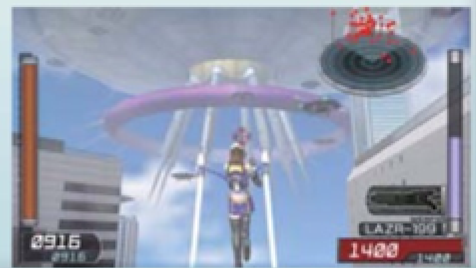
目标是一群小型 UFO 和 3 架中型机甲，中型机甲位于一开始身后的位置，使用陆战兵和喷射兵时，可使用狙击快速歼灭后方的机甲，之后再逐步歼灭小型 UFO。如果小型 UFO 靠近的话，要快速和中型机甲拉开距离后再逐步削减小型 UFO，最后清理中型机甲。另外注意不要在 UFO 未靠近的时候狙击它们，道具在掉落海里是无法回收的。使用空袭兵时要利用好海边的装甲坦克和直升机，在远距离狙击一部分敌人后等靠近使用支援类武器，在敌人接近装甲坦克后要快速换乘直升机，不然很快就会被敌人击破。第一波敌人全灭后，后方会出现第二波 UFO，前方则是两架中型机甲，再次全灭后过关。

17 地の底

目标是消灭所有的敌人，由于都是最弱的蚂蚁型敌人且通道比较狭窄，只需带上中范围的近距离武器即可。陆战兵可以使用火焰放射器等武器守在各个道路入口处。空袭兵在本关比较劣势，除了携带高速范围射击武器外最好再多带几个炮台，设置好炮台等全灭当前敌人之后再继续移动。最后要注意后方的增援会出现蜘蛛型敌人，躲避它们攻击的同时设置炮台吧。

18 魔镜

中央最大的 UFO 是无法消灭的，玩家的目的是消灭所有的小型 UFO。本关开始时会出现一种新型 UFO，全身呈金属色，不会主动攻击，只会飞到玩家面前张开机翼。此时如果玩家攻击它的话，攻击伤害会被大量反弹回来（只有攻击它中央的红色部分才不会被反弹），周围有 4、5 架金属 UFO 同时张开机翼的情况下，玩家很容易被自己的攻击反弹致死，对付它们一定要逐个分开击破。陆战兵和喷射兵比较方便控制，空袭兵要注意别使用自动攻击型的炮台，使用装甲坦克或直升机时更要注意射击时机，否则很容易被反弹伤害击破。



19 盾

金属 UFO 和中型机甲混合的关卡，开战后快速乘坐直升机并拉开距离击破中型机甲，乘坐装甲坦克时要注意距离，拉得太远容易射偏，将初期的机甲清理干净后就没什么威胁了。如果使用远距离狙击武器的话，在使用瞄准镜的同时要注意是否有金属 UFO 乱入，否则很容易被反弹攻击让自己受伤，空袭兵的设置和支援类武器依旧要慎用，特别是高难度任务下。

20 魔塔强袭

本关的目的是消灭中央巨大的蚂蚁巢。开战后就会有无数的飞蚂蚁冲出来，喷射兵可以用近距离的范围攻击武器快速削减蚂蚁的数量，再切换成远距离大威力电子炮攻击蚂蚁巢，将蚂蚁巢破坏后再将蚂蚁清理干净即可。陆战兵推荐使用爆破类武器，配合战车直接冲到巢穴位置后猛攻，手雷也别忘记准备；空袭兵可以使用 **“テンペスト A2”** 和 **“ウォ－ハンマ－”** 等武器，同样配合战车可以快速安全地抵达

巢穴。注意，如果不破坏蚂蚁巢的话，蚂蚁是会无限增援的，当然也可以利用这一点来不停地刷装甲和武器。不过高难度下建议不要恋战，即使是被几只蚂蚁接近也会有立刻崩盘的危险。

21 侵蚀

任务要求消灭所有的小型巢穴，每消灭一个后才会出现下一个。要优先把巢穴破坏掉，否则敌人是会无限增援的。第三个巢穴出现的敌人是飞蚂蚁，第四个巢穴出现的敌人是蜘蛛，特别要注意第四个巢，建议远距离先把巢穴破坏掉后再削减蜘蛛的数量，不要贸然冲进去。高难度情况下建议全程使用远距离武器，空袭兵的话多利用炮台进行游击战，场景中的坦克也可多加利用，整个场地非常大很利于移动，但注意部分头顶有建筑物的地方，召唤支援效果是很差的。

22 停泊

在初始位置就可以狙击掉第一架大型 UFO，成功后前方的小型 UFO 和蚂蚁群会蜂拥而至。全灭它们后往右边飞行，到达小平台上可以连续狙击掉第二架和第三架大型 UFO，最后再全灭所有的敌人即可过关。全灭敌人前记得回收道具，特别是大型 UFO 位置，高几率会掉落大量武器，时间来不及的话可以利用场景中的高速摩托赶路。空袭兵要注意武器的选择，大型 UFO 位置较高，建议使用远距离狙击型以及支援型武器，后者必须利用摩托快速到达目的地才能成功支援。



23 赤色甲壳虫

所谓的赤色甲壳虫实际上就是红色的强化版蚂蚁兵，开战后径直前进消灭第一波后，第二波会在初始位置增援，第三波则会在左边出现。注意它们的体力和攻击力都比较高，推荐用高威力的近距离大范围攻击武器来对付。低难度和中等难度可以直接冲到敌人堆里灭杀，陆战兵的火焰放射器、喷射兵的近距离光线武器和空袭兵携带各种炮台都能有效地灭敌，高难度下还是远距离削减敌人数量后再逐个击破比较安全。中央的装甲坦克和摩托可以用来先灭掉一部分的敌人，再下车边退边打，尽量不要让敌人把我方的装甲车破坏掉。

24 峡谷

歼灭初始位置的所有敌人即可，难点在于一开始前方的 2 架和后方的 1 架中型机甲。使用狙击武器可快速破坏中型机甲，高难度时可以飞到最高位置慢慢狙击，陆战兵或者空袭兵则可以尽快跑到装甲坦克的位置，使用坦克快速破坏任意一架中型机甲后转乘高速摩托拉开距离后再攻击。周围有蚂蚁的话，建议切换近距离武器清理掉大部分后再继续狙击，特别要注意红色和金色的蚂蚁，但只要将机甲全灭掉后就没什么难度了。

25 喷出

破坏敌人的四个小型巢穴。要注意的是初始位置左边和上方的巢穴分别会出现蜘蛛和红色蚂蚁，这两个巢穴要优先破坏，高难度下一定要分散敌人的位置，使用远距离武器先清理一部分再冲上去，靠近后使用近距离范围攻击武器和设置型的炮台来进行全方位的攻击，避免背后被敌人偷袭。高难度下尤其要注意敌人的数量，不能让超过 5 只以上的蚂蚁在玩家附近转悠，否则很容易被一击必杀。清理完所有巢穴再将剩下的敌人打倒即可过关。

26 地底突入 前篇

本关的难点在于地形，从高到低都会有大量的蚂蚁出现，建议玩家从高处开始一层层地击破。多注意观察地图，如果敌人所在位置有一条线的话，表示它处于其他层的该位置，在大规模灭杀敌人后一般还会有少数的漏网之鱼，需要再次逐层清理。本关推荐用喷射兵，直接飞行可以节省大量时间，如果是陆战兵和空袭兵的话就比较麻烦了，这两个兵种建议在每一层都多花点时间索敌，确定本层没有敌人了再往下走，走之前可以设置两个炮台来收拾可能漏掉的残党。



27 地底突入 中篇

本关一共有三波敌人，只需要按照提示逐步消灭即可。陆战兵建议使用火焰放射器；喷射兵可以用小范围的光线武器；空袭兵则可以用各种远距离爆破和炮台。注意第二波敌人是大量的蜘蛛，鉴于出现敌人的通道非常狭窄，高难度下可以快速退到狭窄的通道口处进行游击战，千万别在初期空旷的位置攻击，否则很容易被蜘蛛围攻。

28 地底突入 后篇

消灭初始位置的所有敌人即可。敌人会从四面八方的巢穴口蜂拥而至，低难度下可以直接守在初始位置灭敌，高难度下必须选择一个洞口突围，然后守住洞口的位置不让敌人冲进来，各个兵种使用的武器和上一关类似。这里依旧要特别注意蜘蛛，高难度下一定要第一时间消灭，否则会被远距离偷袭。

29 地底决战

算是地底任务的最后一关。本关的长度非常长，建议陆战兵准备好火焰放射器；喷射兵准备好近距离的光线武器；空袭兵则是炮台和中距离范围攻击武器，除此之外每个兵种都要准备一把大威力的狙击枪。开始要灭掉 10 波左右的敌人，每一波敌人数量不算多但道路狭窄并且复杂，需要慢慢清理。注意中央有两波蜘蛛，最好用远距离武器削减数量后再靠近。最后来到蚂蚁洞的位置要小心，进入后会出现巨型蚂蚁，可守在洞口用狙击枪和炮台等武器来解决，清理掉 2 只巨型蚂蚁后再进入蚂蚁洞内，高难度下要注意进入的时机，确定范围内不会有蚂蚁后再进入。最后清理掉蚂蚁洞内的所有的蚂蚁蛋就能过关，注意蚂蚁蛋被破坏时会有蚂蚁出现，有些蚂蚁蛋的位置比较高，但出现的都是最低级的杂兵型蚂蚁，没太大威胁。



30 龙虫

本作新出现的敌人，外观看上去类似巨型的蜈蚣，但实际上玩家只要攻击它，每一节蜈蚣肢体都会自主活动，必须每一节都打死才算是完全消灭掉一只。每节蜈蚣肢体会吐毒，毒的攻击范围看上去并不大但实际覆盖的范围非常广，攻击时一定要注意移动，推荐使用狙击枪或者炮台来对付。很多龙虫一开始都不会动，建议远距离先破坏掉几节后等其主动靠近，再切换近距离武器击杀。炮台设置好的话可以直接躲在大楼等建筑物的后面守株待兔，等蜈蚣肢体的数量清理得差不多了再手动清理剩下的敌人，总体难度不大。

31 百脚龙虫

目标是一只大型蜈蚣，长度要比之前出现的小型蜈蚣多出 5 倍左

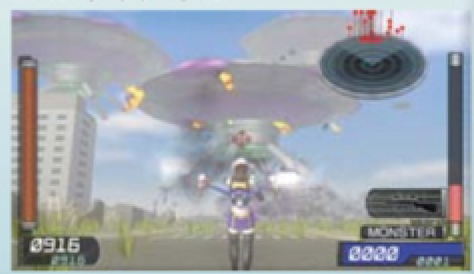
右，攻略方法和小蜈蚣类似，慢慢将其打散成几段后再分散击破，多注意观察地图上蜈蚣的位置，当其接近时快速拉开距离，不要被其吐出的毒雾攻击到。场景中的装甲坦克和直升机也要多加利用，当其断开的肢节比较多时，要优先控制肢节的数量，以免场景过乱腹背受敌。熟悉攻击节奏之后可在高难度模式下尝试用本关刷武器。

32 虫の怒り

与强化型大蜘蛛的战斗，高难度下本关非常困难，一旦被大群强化蜘蛛接近很容易被秒杀。高难度下推荐用喷射兵的狙击枪或陆战兵的导弹类武器作战。空袭兵可以利用炮台和支援武器且战且退，拉开距离快速轰炸，将大蜘蛛的数量削减到5只以下再考虑停止后退。场景中有载具，前期敌人较多时不要使用坦克和直升机，要用高速摩托来控制距离，等后期数量降低后再使用坦克来清理剩下的敌人。敌人一共有三波，消灭一波后另一波会立刻出现，用老办法与其慢慢磨吧。

33 侵略者集结

敌人种类非常多的一关，有蚂蚁、蜘蛛、小型UFO和中型机甲。开战后第一时间击落空中的3架巨大UFO，然后再将UFO坠落时出现的蚂蚁干掉。这个阶段的时间非常紧凑，武器最好选择威力较大的狙击枪，在中等以下的难度最好能保证一枪解决掉一个UFO，否则蚂蚁很快就会蜂拥而至。接下来需要与中型机甲拉开距离后，逐步削减空中小型UFO的数量，这个阶段切换为中距离范围攻击武器，等清理干净后再对付移动速度最慢的中型机甲。高难度下除了以上的要点外，对走位和命中率的要求也很高，如果不在蚂蚁大军赶到之前就将UFO射掉的话，很容易被不断出现的蚂蚁淹没。



34 审判の日

本任务的目标是破坏空中超巨大的UFO。选择武器比较重要，陆战兵选择远距离的狙击枪；喷射兵选择爆破类范围攻击武器和远距离的狙击武器；空袭兵则是选择“ピュアデコイランチャー”等武器。开战后拉开距离，在能够看到UFO下方入口的位置切换远距离武器进行狙击，注意只有在UFO舱口开启时玩家的攻击才会生效，当其舱口关闭时全力清理周围的小UFO。UFO有时候会释放大范围的爆炸攻击，被击中的话会损失很多体力，要保持与UFO的距离。

35 扫讨战

本关中，各种类型的蚂蚁会交替出现，一共会出现五波。可以选择近、中距离的范围攻击武器，高难度下则优先考虑远距离武器以及设置型炮台。注意桥对面的红色蚂蚁，它们的攻击和体力都很高，场景中的直升机可以多加利用，在高空位置发动攻击不容易中弹。后期的飞蚂蚁只要停留在地面使用范围攻击武器来对付就行。

36 终章

消灭了初期的蚂蚁后，天空中会出现敌人的母舰型UFO，也就是本作的最终BOSS，但现阶段是无法对其造成伤害的，只需消灭掉其放出的一定数量的小型UFO后就会自动完成任务，母舰型UFO的攻击范围非常大且攻击力很高，一旦看到其发射光线要立即远离。平时可游走在UFO的边缘，必要时可以在建筑物背后躲避。



37 近卫兵团

本关是与小型UFO兵团的混战，敌人一共有三波，初期在远距离可以使用大威力的狙击枪逐个歼灭，当其靠近后切换为近距离的范围攻击兵器，它们会自动凑到枪口上。低难度下对武器要求不高，高难度下注意走位和控制距离，空袭兵可以多利用设置型炮台，其他两个兵种不要让过多的UFO近身。空中的母舰型UFO依旧无法对其造成伤害，不用浪费精力对付它。

38 火球落下

目标是敌方新型的中型机甲，这种机甲更加强大，主要体现在速度和攻击上，移动速度是之前遇到的中型机甲的2倍以上，同时会释放大范围爆炸的电球。本关推荐选择“MOSTER”这类攻击力高的狙击武器使用一击脱离战术，不要长时间停留在同一个地点，短时间内削减敌人的数量才是上策。中型机甲一共有7架，同屏最多只会出现4架，每干掉一架就会自动增援。

39 机兵上陆

这次要与敌方的新型UFO和中型机甲混战，在一开始的位置就可以用大型狙击枪把敌人的新型机甲干掉，虽然道具掉落到海里是无法回收的，不过高难度下还是建议优先击倒它们以降低攻关难度，多利用海岸上的装甲坦克和直升机。将3架机甲解决掉后，剩下的小型UFO就没什么难度了。



40 回转木马

目标是全灭敌人，敌方的6架中型UFO是玩家的首要目标，使用大威力的狙击枪快速清理干净，并随时保持移动防止被蜘蛛和蚂蚁包围，必要时可利用中距离的大范围攻击武器突围。将UFO全灭后就可以安心清理杂兵了，如果UFO还有残留的话，杂兵的数量降低到一定程度后UFO会自动释放新的杂兵。

41 暴虐

这次的任务是消灭敌方的6架中型机甲，其中老型号和新型号各有3架。这里推荐先干掉新型号，它们的攻击速度和移动速度都要比老式机甲高出不少。初始位置有直升机，可以多加利用。

42 精锐

本关要求消灭敌人所有的小型UFO。这次的小型UFO为红色，攻击力要比普通的UFO高出数倍，使用喷射兵时要特别小心，高难度下靠近的话被一击必杀也很常见。因此不推荐接近攻击，可以切换狙击枪在远处射击，逐步清理数量后再靠近。

43 赤波

任务是消灭所有的红色蚂蚁。蚂蚁的数量非常多且比较集中，将第一波全灭后，后方马上会出现第二波增援，直接用大威力的范围攻击武器伺候。高难度下要注意与敌人保持距离，被5只以上蚂蚁同时靠近的话会有被秒杀的危险。



44 铁球

这关要消灭敌人的新型甲虫杂兵，一开始同样是先干掉空中的 3 架中型 UFO 防止其放出杂兵，之后再清理地面剩余的杂兵。这种甲虫的体力不算高，但缩成球时的移动速度比较快，且打倒它的同时它会发生爆炸，爆炸会波及其周身一定范围内的目标，如果玩家被炸到的话会被直接吹飞。推荐使用中距离兵器来对付，拉开一段距离就不会被爆炸波及了。

45 占据

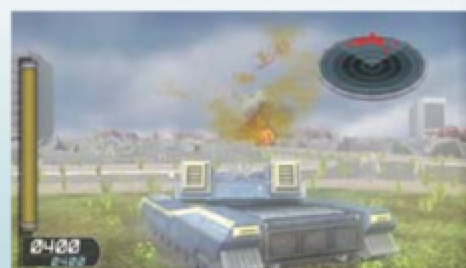
本任务需要消灭所有的中型和小型 UFO。任务开始后，玩家前方就可以看到 3 架中型 UFO，第一时间狙击掉阻止它释放增援，接下来就可以安心清理小型 UFO 了。低难度下等着敌人自己过来即可，高难度时要且战且退并用中距离的范围攻击武器削减敌人数量。

46 机兵の谷

本关的敌人数量比较少，开战后直接冲到平原上快速消灭前后总计 3 架中型机甲，周围的甲虫暂时不用理会，即便被攻击到伤害也不会太高，可以将机甲全灭后再慢慢清理。峡谷中央有高速摩托和装甲坦克，后期清理甲虫时可以用它们加快讨伐速度。

47 大群进击

本关的任务是对付一波红色蚂蚁，一波飞蚂蚁和一波蜘蛛。简单难度下用中距离范围攻击武器即可轻松解决，高难度下红色蚂蚁和蜘蛛这两波数量很多且比较集中，必须拉开距离打游击战。



48 魔塔の守护者

和之前巨大的蚂蚁巢关卡一样，本关也要第一时间狙击敌方巨大的蚂蚁巢，武器方面最好选择带狙击镜的大威力狙击枪，这样能快速破坏巢穴。杂兵除了有飞蚂蚁外，还有反射型 UFO 出现，在狙击的时候一定要小心不要被反射 UFO 挡住视线，否则有可能被自己打出去的子弹给杀死。

49 空艇结集

混迹着各种 UFO 的关卡，推荐携带中等威力的狙击枪，开场后远距离第一时间把会反射的 UFO 打落。等敌人接近后快速移动并削减它们的数量，要重点注意其中混入的红色 UFO，要不停地移动防止被其击中，等把其他类型的 UFO 削减得差不多后再来对付红色的家伙。移动的时候不要太往敌方所在地走，敌人虽然都是聚集在一起的，但实际上会分成几批行动，只要玩家不是太靠近就不会引得对方倾巢出动。

50 百鬼夜行

久违的夜间关卡，敌人是小型蜘蛛和 UFO 群，看不清楚敌人的话可多观察地图上的标识，优先消灭蜘蛛，高难度下依旧是远距离打游击战。敌人共有两波，第一波敌人掉落的回复道具不要吃得太快，第二波敌人的数量要比第一波多出不少。直升机是本关最得力的助手，用空袭兵的话千万别错过。



51 烈球

一开始的敌人是普通的甲虫，攻击时依旧是注意控制好距离，别被其死亡时的自爆伤到。敌人会从两侧逐渐向玩家靠近，高难度下建议用狙击枪逐个击破，通过不停地变换位置来避免伤害。合计两波敌人后会出现强化版的甲虫，攻击力和体力都比较高，但数量很少，依旧采用远距离狙杀，全灭后过关。

52 岭の龟裂

本关的任务是全灭所有的敌人和巢穴。巢穴一共有三个，分别在初始位置附近、峡谷中央和峡谷对面的原野角落内。这些巢穴中，要注意的是中央的蜘蛛巢穴，要先将敌人清理得差不多后再靠近破坏它。注意中央峡谷和对面原野角落的巢穴旁边还有敌人的中型机甲，第一枪很难打中它，将其惊醒后再用大威力狙击枪一枪干掉它。

53 陷阱

非常简单的任务，破坏 4 个敌人的巢穴即可。注意巢穴的位置都排成一条直线且距离非常近，高难度下使用远距离狙击武器一击脱离，不要贸然冲过去，一旦巢被破坏周围都会出现大量敌人，特别是红色蚂蚁和蜘蛛。

54 深渊

类似蚂蚁巢穴的任务，只不过敌人全部换成了蜘蛛，蜘蛛的数量从地图上看并不多，但实际上非常集中，等玩家降到中层就会发现它们全都聚集在一起。下降一层后不要直接跳下去，切换大范围的远距离导弹类武器直接对着下方猛轰，先将敌人的数量削减大半后再考虑跳下去，高难度下更是应该如此。

55 奈落の陷

敌人看上去比较分散，但实际上不用玩家移动就会自动聚集过来，鉴于地底的地形不太好，建议就在原地进行小幅度的走动。敌人全是蜘蛛，高难度下中距离武器是首选，范围自然是越大越好。炮台设置型武器也可以多加利用，以防止腹背受敌。



56 金色の暗

金色蚂蚁除了攻击力有所提升外，其他能力没有变化，正常击杀即可。本次任务的地形非常复杂，玩家必须时刻观察地图才能比较快速地找到敌人，特别要注意所处位置的天花板上，很多蚂蚁会偷偷地躲在上方。整个区域的道路错综复杂，想要完成任务最起码也要花 10 分钟以上。

57 龙虫复活

在夜间对战巨大龙虫的战斗，虽然远处看不清楚，但接近后龙虫的具体位置还是能分辨的，当然也有被喷毒命中的危险。推荐远距离将其打散后，根据地图上的位置打游击战，将逐个肢节分开击破，特别是高难度下，一旦接近被连续吐毒很容易死掉。等肢节数量剩下不到 10 节时再接近会安全很多。

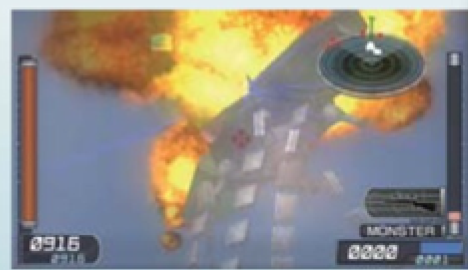
58 重装铁球

相当简单的任务，装备中威力的远距离狙击枪即可，敌人只会从前后两个方向冲过来，瞄准后一枪一个。虽然隧道和之前的关卡一样，

但左右两边实际上是没有隧道可以进去的，先把前方的敌人全灭后再返回消灭另一边的敌人即可轻松完成任务。

59 特机兵

对敌人新型机甲兵的战斗，数量共有6架。注意其中会出现小个子的中型机甲兵，虽然攻击模式是一样的，但行动速度明显要比高个的机甲兵快很多。对付这种敌人依旧是装备大威力狙击枪，通过远距离狙击削减数量，这里要优先消灭小个子的机甲兵，远距离要躲开高个机甲兵的攻击是很容易的。场景中的装甲坦克和直升机是本关高效的输出手段之一。



60 大蜘蛛

首次出现超大蜘蛛的关卡，建议远距离打游击战，等小蜘蛛的数量消灭得差不多后再切换大威力狙击枪攻击大蜘蛛，千万不要靠近，高难度下很容易被一击必杀。大蜘蛛共有3只，但移动方面没有小蜘蛛迅速。另外大蜘蛛的体力极高，狙击枪最好使用“MONSTER”这种级别的，时间拖久了让蜘蛛靠近后会非常危险。

61 空爆

虽然本关只需要消灭3波小型UFO，不过这种小型UFO是强化过的，攻击力极高，因此本关打起来并不轻松。前面两波敌人不太多，可保持体力打游击战，回复道具尽可能保留下来，用作对付最后一波敌人时的补给。如果是中低难度，推荐用近距离武器，等敌人聚过来后飞到敌人堆里疯狂攻击；高难度时就只能打游击战，对方的火力非常猛，被击中一炮体力起码会少三分之一，体力下降到一半以下时要赶快回收回复道具，将敌人UFO的数量削减到6架以下才能算安全。

62 起爆

和上一关类似，不过小型UFO的数量并没那么多。注意本关有2架巨大的UFO，可携带大威力狙击枪先将其破坏后再清理剩下的小型UFO。

63 暗蜘蛛

夜间的大群蜘蛛战，敌人数量比较多，但是体力并不高。周围有部分蜘蛛的位置比较远，先将中央数量最多的蜘蛛群消灭干净后再清理其他位置的。

64 皇帝直下

难度很高的一关，开战后四周角落的位置会有四架中型机甲以及甲壳虫埋伏，可用大威力狙击枪优先击杀机甲，大大提升我方的安全系数。中央的母舰型UFO依旧无法对其造成伤害，它会放出两波小型UFO群，建议在不惊动四周敌人的情况下，前往空旷的地方迎击，装甲坦克在本关会有很大的活跃空间。

65 王者の巣

难度不高但很麻烦的一关，先使用大威力的武器将地图上的3只大型蚂蚁干掉，接下来就是慢慢清理蚂蚁卵的过程了，注意蚂蚁卵里的蚂蚁都是金色的，攻击和体力都非常高。另外，左右两边会有飞蚂蚁出现，玩家靠近就会自动出现。

66 机兽

本关要与巨大的机兽战斗，作战要点依旧是携带远距离高威力狙击武器，拉开距离打一枪就跑，不在其正面攻击它便不会有危险。射击时瞄准它脖子的位置，头部和胸部有装甲会削减伤害，空袭兵的话可多利用炮台。机兽的体力和攻击力很高，高难度下被碰到基本是一击必杀。

67 铠蜘蛛

与强化型蜘蛛的战斗，本次任务的重点在于要优先破坏周围四个位置的蜘蛛巢。蜘蛛巢的位置都比较远，追赶过来的蜘蛛暂时不要管它们，等将巢全部破坏完毕后再来清理。高难度时还是控制好距离再攻击，否则很容易被蜘蛛秒杀。

68 剑と盾

任务要求玩家击破一大堆反弹型UFO，其中还掺杂着少量的强化攻击型UFO，只有它们会攻击玩家，优先破坏掉它们就没什么威胁了。

69 魔虫跋扈

本关共有三波敌人，都是蚂蚁和蜘蛛的组合，高难度下依旧注意控制距离以免被围攻秒杀，多利用远距离狙击武器和炮台设置类武器，低难度就直接冲进敌群狂轰滥炸吧。

70 超兽结集

与各种超大型敌人战斗的任务，几种大型敌人中，要优先消灭血量较低的蜘蛛，换上高威力狙击枪，1～2枪就能搞定一只，空中的巨大UFO也和蜘蛛一样脆弱，一枪就能搞定它。其次是巨型蚂蚁，全部清理干净后再对付最后的巨型怪兽，注意控制距离，高难度下巨兽的攻击也是一击必杀。

71 红の山

任务中首次出现血红色蚂蚁，攻击力和体力都非常高，即使是低难度下，对付它们也要保持移动，要是被打中会减少接近一半的体力，高难度下直接一击必杀。

72 神兽

本关一开始要对付两只中型巨兽，将它们打倒后超大巨兽随之出现。建议装备最高威力的狙击枪，射击的时候最好瞄准头部，能给予最多的伤害。最高难度下超大巨兽的体力很高，用“MONSTER”这类武器都得10枪左右才能击倒它。

73 大结集

敌人非常多的一关，开战后先用大威力的狙击枪将空中所有巨型UFO击落，接着清理小型UFO和地面的蜘蛛，清理完毕后再狙击周边远处的中型机甲。行动时不要靠近有敌人的地方，中型机甲一开始会处于停止状态，不靠近是不会启动的。直升机和装甲坦克启动时要注意周围敌人的数量，被围攻会瞬间爆炸。最后空中会有漏网之鱼的小型UFO，用狙击枪清理完毕过关。

74 死地

本关的难点在于一开始敌方的几架中型机甲，一定要尽快将其解决掉。接下来的敌人中要小心红色蚂蚁和铠甲蜘蛛，攻击力很高，

如果没有在第一时间将中型机甲清理掉的话，很容易被夹击导致任务失败。

75 灼热

一开始优先清理空中的小型UFO，接着再把所有的蚂蚁干掉，中央最大的蚂蚁可以留着最后解决，中型机甲移动速度很慢，等敌人数量不多的时候再去破坏。第二波敌人出现后要快速歼灭空中的大型UFO，敌方的小型UFO靠近后记得第一时间把空中红色的强攻UFO打落，好在数量不多，清理掉后接下来就可以不用理会反射型UFO专心解决蚂蚁了。

76 绝对包围

难度很高的关卡，一开始玩家会被从三个方向席卷而来的敌人包围，快速清理掉大型敌人后立即拉开距离削减蜘蛛的数量，最后再来清理小型UFO。第二波敌人中，必须第一时间将中型机甲和大蜘蛛干掉，剩下的龙虫和蚂蚁就没什么威胁了，武器推荐用连射型狙击枪，这样无论大型敌人还是小型敌人都能从容应对。

77 魔军

本关一开始就可以看到敌人的三个大型巢穴，但不要急着攻击它们。路上的敌人会蜂拥围攻玩家，推荐一边接近巢穴一边削减敌人数量，铠甲蜘蛛是优先清理的对象。中途敌方的3架中型机甲出现后要第一时间破坏，以免被它们干扰。将敌人的数量削减到一半以下后就可以猛轰巢穴了，将3个巢穴全部破坏后再清理完剩下的敌人过关。

78 皇帝都市

这是全游戏难度最高的关卡。本关的目的是破坏巨大的UFO，而这个UFO一共有三层，最外层和中央层想要打开的话，必须破坏周围黄色的防御装置，每一层都分布在罩子周围的四个方向，全部破坏后才能打开这一层防护罩。在有防护罩的时候玩家是无法攻击到内部的，而敌人的各种攻击却可以穿过防护罩攻击玩家，对我方很不利。此战必须打游击战，体力越高越好，武器要选用大威力和中等威力的远距离狙击枪，快速破坏防护罩后换大威力武器攻击中央核心部分。行动时不能在一个地方长时间停留，否则会被密集的炮火打得找不到北，上方的炮台要尽可能破坏掉，特别是会放大威力炮击的紫色炮台。中央的核心部分打开后会释放杂兵，之后会立即关闭，玩家要趁着它释放杂兵时对其攻击，之后立即清理掉杂兵等待核心的再次开启。本关的难度和之前77个关卡完全不是一个级别的，推荐玩家从EASY难度开始练习，熟悉攻击方法和节奏后再逐步提升难度。

白金攻略

奖杯总数	63	铜杯	58	银杯	3	金杯	1	白金	1

白金难度	8/10
白金所需时间	70小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	5次

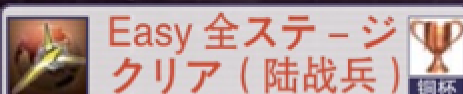
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

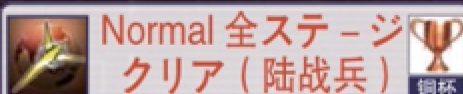
本作的奖杯的获得方法都比较单一，但获取难度并不低，特别是几个最高难度通关的奖杯。部分关卡的难度高得不可思议，除了需要足够的体力上限外，一些高难度下才能获得的武器也要刷到。各兵种达到指定体力上限的几个奖杯也很费时，推荐和武器收集率的奖杯一起完成，高难度下注意收集，装甲的掉落率还是很高的。武器收集类奖杯可以在初期的几个关卡中挑战最高难度来随机刷出，例如第八关和第十三关，当然难度自然也非常高。最后几个联机奖杯最好能找朋友面联，如果网联的话选择回复系武器快速给对方回复，多试几次对方就能明白玩家的目的，配合玩家刷奖杯（笔者就试过）。最后要提醒大家的是，想要拿到白金奖杯，除了要准备充足的时间外，还需要有大毅力，本作的难度和枯燥程度不是一般人能承受的。



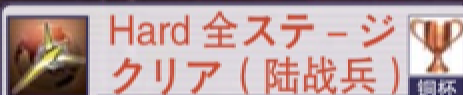
取得条件：获得除该奖杯外的所有奖杯



取得条件：使用陆战兵完成Easy难度的所有任务



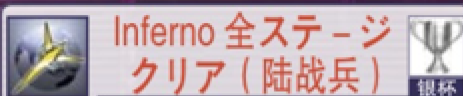
取得条件：使用陆战兵完成Normal难度的所有任务



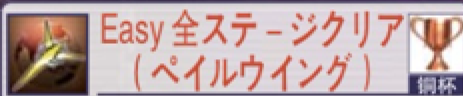
取得条件：使用陆战兵完成Hard难度的所有任务



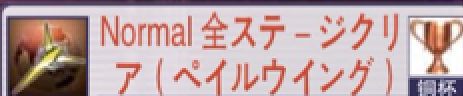
取得条件：使用陆战兵完成Hardest难度的所有任务



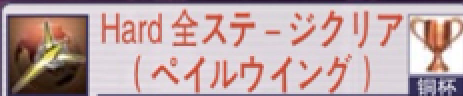
取得条件：使用陆战兵完成Inferno难度的所有任务



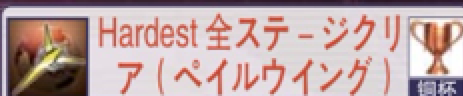
取得条件：使用喷射兵完成Easy难度的所有任务



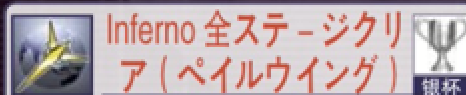
取得条件：使用喷射兵完成Normal难度的所有任务



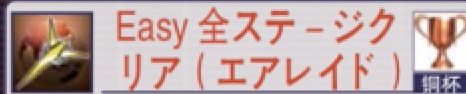
取得条件：使用喷射兵完成Hard难度的所有任务



取得条件：使用喷射兵完成Hardest难度的所有任务



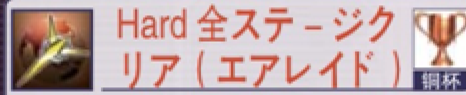
取得条件：使用喷射兵完成Inferno难度的所有任务



取得条件：使用空袭兵完成Easy难度的所有任务



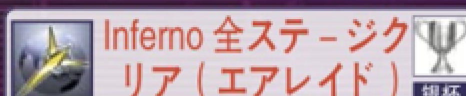
取得条件：使用空袭兵完成Normal难度的所有任务



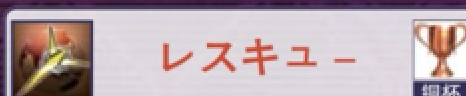
取得条件：使用空袭兵完成Hard难度的所有任务



取得条件：使用空袭兵完成Hardest难度的所有任务

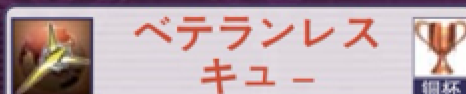


取得条件：使用空袭兵完成Inferno难度的所有任务

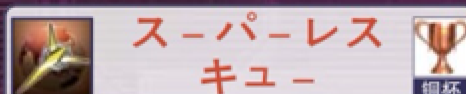


取得条件：协力任务时，累计救助5名玩家

奖杯说明：需要在协力任务下完成，救助玩家时不限定ID，同一人救助5次也是可以的，以下同类任务完成条件一样，只是救助数量有所增加。

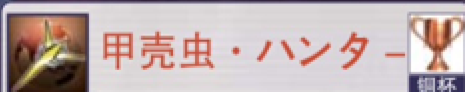


取得条件：协力任务时，累计救助50名玩家



取得条件：协力任务时，累计救助120名玩家

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE



甲壳虫・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计打倒巨大的甲壳虫10000只以上

奖杯说明：其实就是巨大的普通蚂蚁，这类任务其实不用刻意去刷，由于敌人的数量很多，等玩家通过全难度所有任务时，这类需要累计打倒敌人数的奖杯肯定也早就拿到了。

バウ・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计打倒凶虫バウ6000只以上

UFO・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计打倒UFO（ファイタ－）7000架以上

シ－ルド・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计打倒シ－ルドベアラ－200架以上

キャリアー・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计打倒キャリア－250架以上

エ－ス・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计打倒エ－スファイタ－100架以上

ヒル・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计破坏インセクトヒル30以上

ダロガ・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计打倒ダロガ300架以上

ソラス・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计打倒ソラス或ソラスサイボ－グ合计40体以上

センチピ－ド・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计打倒ドラゴンセンチピ－ド100只以上（每一节都算一只）

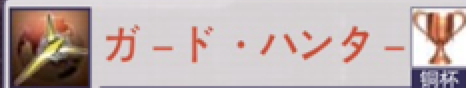
クイ－ン・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计打倒クイ－ン50只以上



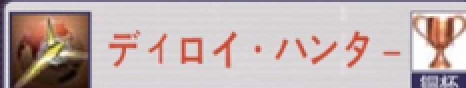
マザ－シップ・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计击坠マザ－シップ9架以上



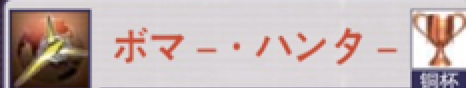
ガ－ド・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计击坠インペリアルガ－ド4000架以上



ディロイ・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计击坠ディロイ100机以上



ボマ－・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计击坠爆击机250机以上



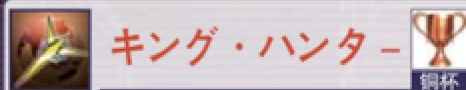
メガボマ－・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计击坠大型爆击机20机以上



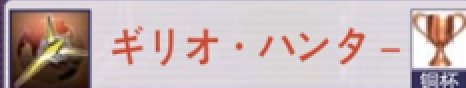
ロ－ド・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计击坠バウ・ロ－ド30体以上



キング・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计击坠ソラスキング9体以上



ギリオ・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计击破ギリオ和ギリオラ共180机以上



变异种・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计击倒变异种1500体以上



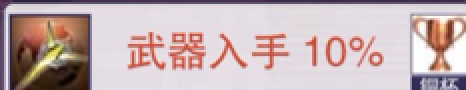
インベ－ダ－・ハンタ－ 铜杯

取得条件：累计击坠浮游都市アダン9机以上（最终BOSS）



武器入手5% 铜杯

取得条件：全武器的入手率达到5%（全兵种武器收集率累计的百分比，以下同）



武器入手10% 铜杯

取得条件：全武器的入手率达到10%



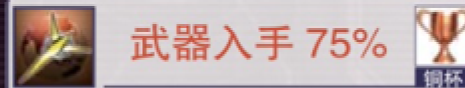
武器入手25% 铜杯

取得条件：全武器的入手率达到25%



武器入手50% 铜杯

取得条件：全武器的入手率达到50%



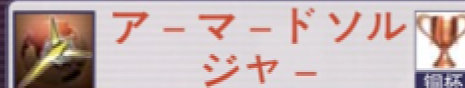
武器入手75% 铜杯

取得条件：全武器的入手率达到75%



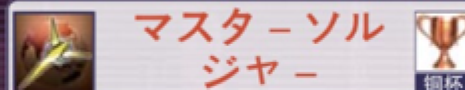
武器入手100% 金杯

取得条件：全武器的入手率达到100%



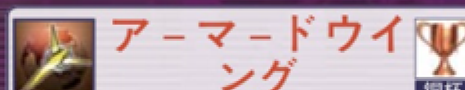
ア－マ－ドソルジャ－ 铜杯

取得条件：陆战兵的最大体力达到2000



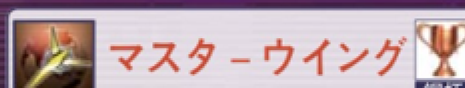
マスタ－ソルジャ－ 铜杯

取得条件：陆战兵的最大体力达到4000



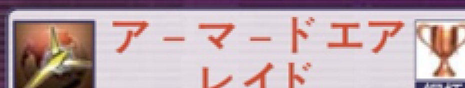
ア－マ－ドウイング 铜杯

取得条件：喷射兵的最大体力达到2000



マスタ－ウイング 铜杯

取得条件：喷射兵的最大体力达到4000



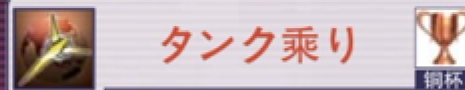
ア－マ－ドエアレイド 铜杯

取得条件：空袭兵的最大体力达到2000



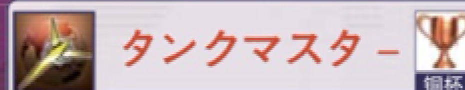
マスタ－エアレイド 铜杯

取得条件：空袭兵的最大体力达到4000



タンク乗り 铜杯

取得条件：乘坐装甲坦克的情况下累计击倒200只以上的敌人



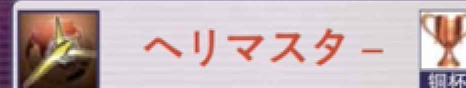
タンクマスタ－ 铜杯

取得条件：乘坐装甲坦克的情况下累计击倒1000只以上的敌人



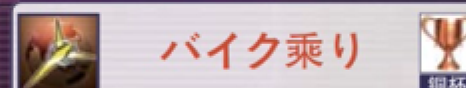
パイロット 铜杯

取得条件：乘坐直升机的情况下累计击倒100只以上的敌人



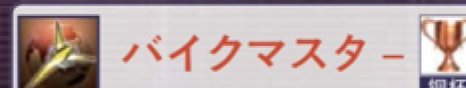
ヘリマスタ－ 铜杯

取得条件：乘坐直升机的情况下累计击倒500只以上的敌人



バイク乗り 铜杯

取得条件：乘坐高速摩托的情况下累计击倒50只以上的敌人



バイクマスタ－ 铜杯

取得条件：乘坐高速摩托的情况下累计击倒250只以上的敌人



卫生兵 铜杯

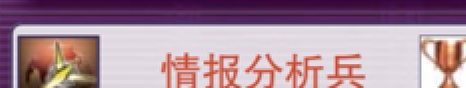
取得条件：协力任务时，使用リバ－サ－系武器对其他玩家进行回复

奖杯说明：只要在协力任务下装备リバ－サ－系武器给其他玩家回复即可，无论对方是否损失体力。该武器属于特殊类，需要在任务中随机获得后才能使用。



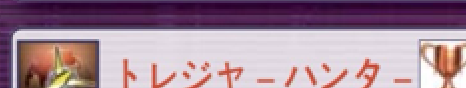
通信兵 铜杯

取得条件：协力任务时，在任务中与其他玩家发送10次信息



情报分析兵 铜杯

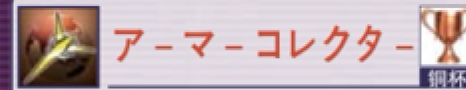
取得条件：协力任务的准备画面中，与其他玩家发送10次信息



トレジャ－ハンタ－ 铜杯

取得条件：在一个任务中累计获得15件武器

奖杯说明：由于只要求掉落武器的数量，因此推荐在65号任务“王者の巣”这类敌人数量较多的关卡中完成。任务难度尽可能高一点，可以增加掉落率。



ア－マ－コレクタ－ 铜杯

取得条件：在一个任务中累计获得30件增加体力上限的装甲道具

奖杯说明：这个奖杯需要点与运气，即使是高难度下，一个任务中掉落30件增加体力上限的装甲道具的概率也是很低。

文 苍穹 美编 香山



在掌机平台起家的“《战国无双 编年史》系列”发展到第三作也登陆了PSV，并且推出官方中文版。玩家可通过自创主角的视点参与到战国时代的各场战役，与无双武将们交流并加深羁绊，进而开拓出不同于史实的假想剧情。3代在《战国无双4》的基础系统上，融入了《编年史》特有的四人切换机制和战技系统，战斗更强调局面的控制与人员调度，具有一定的战略性。本作的稀有武器打法也非常传统，适合玩家们细细品味和钻研。

ACT	战国无双 编年史3			必需记忆卡
	战国无双 Chronicle 3			2027MB
	Koei Tecmo Games	2015年3月26日	中文版	1人
零售版：420港币/下载版：413港币		对应PSV TV		对应玩家年龄：15岁以上

系统详解

模式介绍



无双演武：即传统的剧情模式，玩家以自创主角的身分投身于战国时代，与武将们展开交流，体验不同的战役。

练武馆：在限定时间内不断完成任务，目标是获得更高的点数，从而换取奖励。点数还对应网络排行榜。

战国通信：查看官方配信的“战国通信”并获取奖励，需先在PSN商店免费下载（中文版目前暂无此项）。

宝物库：查看玩家的游戏记录，此外还可查询战历拼图、任务一览、事件鉴赏、图片鉴赏、BGM鉴赏以及成长一览。

战国事典：查看游戏中登场的无双武将、一般武将和战场解说。

各种设定：进行环境、声音、操作设定，储存、读取存档，以及令中断存档无效化。

战斗画面



1. 敌将名字及体力情报
2. 当前连击数
3. 战技发动图标
4. 当前操作武将情报
5. 同行的武将情报
6. 敌我双方的士气&战场地图
7. 当前发生的任务情报
8. 总击破数
9. 无双极意发动提示

- A 体力槽
- B 无双槽
- C 战技槽
- D 练技槽

战场任务

通过不断发生的战场任务推进流程是“《战国无双》系列”的特色，完成任务能让战局向对我方有利的方向发展。本作中的任务分为通常任务和EX任务，不再像系列前两作那样有“达成条件”和“奖励条件”之分。前者可以看做推进关卡流程的主线任务；后者与《Z54》的BONUS任务类似，并非必须完成的，达成后可以获得武器材料、装备道具或金钱奖励。EX任务往往有一定的触发条件，如到达某个区域、接近特定敌人等，本作中甚至还追加了“武将友好度达到一定程度”的隐藏条件，因此想要达成“全关卡全任务”也更加困难。根据战斗中完成的任务数量，过关时还会得到额外的功勋奖励。

士气强化

显示在右上方的敌我双方士气槽是此消彼长的，敌军的士气还分为三段式。当玩家完成任务、击破敌将时就能令敌军的士气槽下降，反之，当任务失败、敌方援军到来时，敌军的士气则会升高。在地图上有一些红色的区域，分为浅红色和深红色两种，敌人处在这些区域时能力会得到强化，深红色的区域中更是有二级强化效果，有强化效果的敌将、尤其是无双武将非常难缠。通常情况下要求玩家稳步完成战场任务，令敌军士气槽下降一段，就能令强化区域的效果下降甚至完全消失，从而把战线逐步推进。但是有时会遇到必须顶着强化效果与敌将硬拼的情况，本作中即使把对方引出士气强化区域，有些“机智”的敌将也会很快跑回去，因此更有效的战术还是用“降低士气”效果类的战技，在短时间内减弱或消除强化效果，从而速杀敌人。



本文对应游戏版本：1.00（中文版）/1.02（日版）



基本操作

以下是本作的默认按键设置。在“各种设定”→“设定操作”→“设定按钮”中选择“自订”可以调整L、R以及△、○、□、×键的功能，但方向键无法更改，因此想在跑动时直接上马只能用“C手”的姿势来操作。

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转换
方向键↑	叫马/（按住）直接上马
方向键↓	地图显示切换大小
方向键←	发动战技
方向键→	设定方针
□	一般攻击
△	神速攻击/蓄力攻击/杀阵
○	无双奥义/（按住）积蓄无双槽
×	影技/跳跃/受身/上下马
R	特殊技

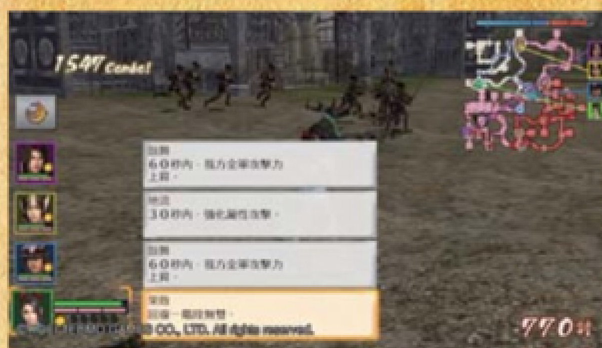
键位	功能
L	防御/受身/（按住配合×键）滑步
Select	—
Start	调出菜单
触摸屏正中央	锁定目标
触摸屏左侧图标	发动战技
触摸屏左侧头像	切换操作角色
触摸屏右上角	设定方针
触摸屏右下角	无双极意
L2/R2（注）	切换操作角色
L3（注）	锁定目标
R3（注）	无双极意

注：PSV TV连接PS3手柄后的替换操作。

设定方针

“《编年史》系列”允许玩家选择4名武将出战，瞬息万变的战场要求几名角色通力协作才能化解险情。首次游玩的关卡可选角色、出战位置固定，再次游玩时就可以在已加入的无双武将中自由选择、调整位置了（仅少数关卡因剧情需要对角色有所限制）。在战斗中调出菜单选择“设定方针”、按方向键→、或是直接点击触摸屏右上角的地图区域，都能对同行的武将下达指示。本作中只有“进军”和“待机”两种指令，通过△键切换。以“进军”指令选定敌将，AI同伴在击破目标后，会主动向附近的敌人移动；而选择“待机”指令在击破目标时，AI只会在玩家设置的地点停留待命。

发动战技



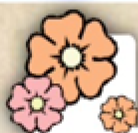
注意，3代中的战技系统有三大改变——①每名角色上场前可以在“整装”中切换想要携带的战技，即战斗中每人只能发动其中1种，不再像前两作那样能在已学会的战技中自由选择，而且这一代也不再有特殊角色组合才能发动的协力战技了；②战技槽与练技槽彻底区分开，橙色圆球状的战技槽随着时间的经过自动积蓄，攒满后便能通过按方向键←、或是直接点击触摸屏左侧的战技图标选择发动；③战技不再有消耗槽的多与少之分，发动时都会清空所有战技槽，但不同技能有冷却时间的长短之分，越是强力的技能，发动后的冷却时间也越久。下面是本作中所有战技的效果。

“战技”是“《编年史》系列”特有的系统，每名角色初始都只会1种战技，随着功勋的积累，在阶级提升到20、40、60、80时还会各习得1种新的战技，最多5种。在快节奏的战斗中，战技是达成战场任务的关键，尤其在高难度下更是必不可少的，比如“绝阵”能有效提高NPC的存活率，“乱舞”能快速提升连击数，“恐慌”则是降低敌方士气、强杀敌将的有效手段。

战技	冷却时间	效果
猛攻	☆	30秒内攻击力上升
奋迅	☆☆☆☆	30秒内攻击力大幅上升
鬼神	☆☆☆☆☆	30秒内攻击力极大幅上升
鼓舞	☆☆	60秒内我方全军攻击力上升
连舞	☆	30秒内连击数增加量上升
乱舞	☆☆☆	30秒内连击数增加量大幅上升
狙击	☆☆	30秒内赋予弓箭和枪的攻击修罗属性
刚弹	☆☆	30秒内赋予射击和冲击波的攻击修罗属性
一闪	☆☆☆	30秒内赋予攻击最高等级的修罗属性
风雷	☆☆☆	30秒内赋予攻击最高等级的闪光和烈空属性
地流	☆	30秒内属性攻击强化
天流	☆☆☆	30秒内属性攻击大幅强化
炸裂	☆☆☆☆	30秒内攻击命中时敌人一定会重心不稳
粉碎	☆☆☆☆	30秒内敌人防御无效
无双	☆☆☆☆☆	30秒内属性攻击强化，敌人防御无效，攻击命中时敌人一定会重心不稳
坚守	☆	30秒内防御力上升
忍耐	☆☆	30秒内防御力大幅上升
坚阵	☆	60秒内我方全军防御力上升
绝阵	☆☆☆	60秒内我方全军防御力大幅上升
波断	☆	30秒内不会受到弓箭和枪的伤害
铁壁	☆☆	15秒内不会受到攻击的伤害
无敌	☆☆☆☆	30秒内不会受到攻击的伤害
金刚	☆☆☆☆	30秒内受到攻击不会重心不稳
毅力	☆☆☆	30秒内体力不会降为0
不屈	☆☆☆	30秒内我方不会被打败
灭流	☆	30秒内受到属性攻击的伤害减少
不败	☆☆☆☆☆	30秒内不会受到攻击的伤害，也不会重心不稳
回复	☆	回复体力槽
痊愈	☆☆☆☆	回复全部体力槽
果敢	☆	回复1段无双槽
苛烈	☆☆☆☆	回复2段无双槽
激昂	☆☆☆☆☆	回复全部无双槽
开眼	☆	回复1段练技槽
觉醒	☆☆☆☆	回复2段练技槽
庇护	☆☆☆	30秒内持续回复体力槽
斗志	☆☆☆	30秒内持续回复无双槽
祝福	☆☆☆☆☆	所有角色的体力槽全回复
友情	☆☆☆☆☆	所有角色的无双槽全回复
天惠	☆☆☆☆☆	所有角色的体力槽和无双槽全回复
奉献	☆☆	自身体力减少，回复自身以外角色的体力
共鸣	☆	60秒内取得回复道具时，自身以外角色也能回复
复活	☆☆☆☆	回复我方全军的体力槽
敏捷	☆	30秒内移动速度上升
神速	☆	60秒内我方的进军速度上升
立身	☆☆☆☆	60秒内击破敌人时获得的功勋增加（练武馆为获得的点数增加）
畏怖	☆☆	30秒内敌方全军能力减少
震撼	☆☆☆	30秒内敌方全军能力大幅减少
混乱	☆☆	30秒内敌方士气减少
恐慌	☆☆☆	30秒内敌方士气大幅减少
高压	☆☆☆☆	令周遭敌人恐惧或昏迷
梦幻	☆☆☆☆	令周遭敌人恐惧或昏迷，30秒内敌方士气减少
觉悟	☆☆☆	减少自身体力，给予周遭敌人伤害
霸气	☆☆☆☆☆	给予周遭敌人伤害
神闪	☆	60秒内我方全军的神速攻击威力上升且不会被敌将弹开
博取	☆	30秒内更容易拾得周遭的道具
夜叉	☆☆	30秒内能从攻击对象处夺取体力，回复自身体力
虚空	☆☆☆	30秒内赋予攻击修罗属性，且能从攻击对象处夺取体力，回复自身体力

以下是全部角色所能习得的战技和对应等级情况，由于有“全战技习得”的奖杯，部分战技要求把角色练到80级，玩家可根据下表，挑几个喜欢的角色有的放矢。

角色	Lv1	Lv20	Lv40	Lv60	Lv80
主角（男/女）	果敢	回复	博取	奋迅	虚空
真田幸村	猛攻	忍耐	连舞	炸裂	鬼神
前田庆次	畏怖	高压	混乱	奋迅	无双
织田信长	混乱	高压	粉碎	天流	虚空
明智光秀	敏捷	神闪	炸裂	乱舞	风雷
石川五右卫门	博取	毅力	奋迅	金刚	神速
上杉谦信	鼓舞	恐慌	坚阵	震撼	不屈
阿市	开眼	共鸣	鼓舞	忍耐	天惠
阿国	立身	波断	博取	庇护	风雷
女忍者	敏捷	奉献	神闪	夜叉	天流
杂贺孙市	狙击	波断	天流	刚弹	友情
武田信玄	神速	绝阵	鼓舞	无敌	霸气
伊达政宗	斗志	狙击	敏捷	乱舞	激昂
浓姬	斗志	地流	梦幻	痊愈	一闪
服部半藏	敏捷	神闪	奋迅	天流	一闪
森兰丸	觉悟	奉献	共鸣	觉醒	震撼
丰臣秀吉	立身	博取	铁壁	乱舞	霸气
今川义元	觉悟	立身	天流	梦幻	不屈
本多忠胜	铁壁	金刚	奋迅	震撼	不败
稻姬	狙击	地流	神闪	奉献	鬼神
德川家康	波断	狙击	铁壁	绝阵	霸气
石田三成	坚守	灭流	恐慌	绝阵	复活
浅井长政	猛攻	混乱	共鸣	庇护	无敌
岛左近	坚阵	金刚	斗志	无敌	激昂
岛津义弘	毅力	猛攻	鼓舞	金刚	鬼神
立花阇千代	连舞	地流	敏捷	炸裂	风雷
直江兼续	坚守	灭流	乱舞	刚弹	友情
宁宁	开眼	神速	苛烈	博取	祝福
风魔小太郎	连舞	高压	震撼	梦幻	虚空
宫本武藏	畏怖	地流	乱舞	铁壁	无双
前田利家	畏怖	立身	奋迅	粉碎	金刚
长宗我部元亲	灭流	开眼	庇护	博取	夜叉
加西亚	果敢	波断	立身	梦幻	夜叉
佐佐木小次郎	地流	开眼	忍耐	炸裂	不屈
柴田胜家	猛攻	坚守	斗志	粉碎	鬼神
加藤清正	连舞	鼓舞	天流	炸裂	激昂
黑田官兵卫	畏怖	灭流	恐慌	忍耐	复活
立花宗茂	神速	鼓舞	绝阵	无敌	不败
甲斐姬	毅力	神闪	铁壁	天流	粉碎
北条氏康	混乱	铁壁	庇护	震撼	不屈
竹中半兵卫	坚阵	觉醒	共鸣	苛烈	复活
毛利元就	坚阵	恐慌	天流	觉醒	刚弹
绫御前	立身	斗志	高压	苛烈	祝福
福岛正则	毅力	觉悟	不屈	粉碎	无敌
藤堂高虎	连舞	立身	奋迅	奉献	一闪
井伊直虎	铁壁	忍耐	痊愈	斗志	复活
柳生宗矩	畏怖	恐慌	粉碎	梦幻	金刚
真田信之	地流	果敢	神速	庇护	激昂
大谷吉继	立身	坚阵	忍耐	无敌	复活
松永久秀	畏怖	炸裂	不屈	博取	觉悟
片仓小十郎	坚阵	波断	痊愈	忍耐	风雷
上杉景胜	坚守	混乱	震撼	苛烈	鬼神
小早川隆景	敏捷	神速	恐慌	庇护	友情
小少将	畏怖	混乱	神速	梦幻	不屈
岛津丰久	波断	鼓舞	炸裂	震撼	鬼神
早川殿	回复	神速	绝阵	刚弹	天惠



进阶操作

动作类型

本作的其他操作都沿袭自《Z54》，无双武将按照各自的特色分为4种动作类型——一般攻击型、蓄力攻击型、神速攻击型和特殊技型。随着等级的提升，角色会逐渐开放新动作，不同类型角色的出招表也有所差异，比如一般攻击型的□键连打最多可输入12下，蓄力攻击型的C攻击可衍生出3段，神速攻击型的△键连打最多可输入8下，而特殊技型则可以用R键配合□/△键发动两种截然不同的特技。具体出招请参看附图。自创主角可以自由选择武器，因此动作类型也会根据所选武器的不同而有所改变。









蓄力攻击

在□键起手的一般攻击特定阶段，插入△键派生出纷繁的招式是“《无双》系列”传统的C攻击系统。在第×下输入△键就称为“C×”，比如□□△为C3，相信玩家们都很熟悉了。由于《Z54》在动作方面带来的革新，C1不复存在，取而代之的是神速攻击。C6～C9是一般攻击型角色特有的；神速攻击型、特殊技型角色的C攻击可以衍生出二段，诸如C2-2、C3-2；蓄力攻击型的角色C2～C5则可以派生出三段攻击。根据角色自身的特点和△键切入时间的不同，招式的特性也各有区别，诸如单体强力攻击、范围型攻击或是附带固定属性的攻击等，需要玩家自行摸索掌握。

神速攻击

《Z54》新增的神速攻击系统以△键起手，在特定阶段插入□键可以派生出不同的动作作为收招。类似蓄力攻击，在神速攻击中途第×下输入□键可称为“S×”，比如△△□为S3。神速攻击型角色最多可以达到S8，而其他三种类型只有S6。神速攻击的特点是发招速度快、判定范围广、且带有一段较长的位移，即使是本身动作较慢的力量型角色，有了神速攻击辅助同样可以打得行云流水。在通常情况下面对大批杂兵时，神速攻击的杀敌效率最高，而且无双槽和练技槽的积蓄速度也很快。但是这个系统并非万能，神速攻击在正面撞上敌将时会被格挡发生弹刀，从而令自己陷入巨大的硬直状态，非常不利。在敌人的二级士气强化区域里，神速攻击对付杂兵也不再奏效，因此玩家要根据战局选择合适的招式对付不同的敌人，猛攻敌将时还是以蓄力攻击配合影技更为有效。

影技

《Z53》加入的影技系统、《Z53E》引入的影技回避系统都延续到本作中，发动时都需要消耗1段蓝色的练技槽。平时对敌人造成伤害就能积蓄该槽，连击数越高、练技槽增加得越快。此外，发动战技“开眼”、“觉醒”也可以直接回复该槽。在进攻时，如果招式被对方连续防御，可以在攻击命中的瞬间按×键发动影技，从而破防对敌人造成伤害，另外当敌将被打飞时，发动影技可以凭借取消出招硬直的特性，对其继续展开追击；防御方面，受到敌人攻击时按×键发动影技回避，可以向后移动一小段距离从而躲开对方的连续攻击，相比受身安全性更高，是高难度下保命所必须掌握的技巧。

杀阵



《Z54》取消了系列玩家熟悉的拼刀，并对杀阵的发动进行了调整。当敌方头上出现△键提示时，准确按下就能发动杀阵，以一段特殊的演出对其造成巨大伤害。触发杀阵的方法主要有以下几种：①敌将在体力较低的情况下陷入昏厥状态，此时以杀阵命中可以直接毙命；②敌人攻击命中的瞬间按L键成功发动即时防御，对方会有一个后仰的巨大硬直，同样可以按键发动，正对敌将按住L键、配合摇杆和×键用滑步吸引对方攻击，能有很高的几率创造出发动杀阵的机会；③部分角色的R键特殊技，如佐佐木小次郎、柳生宗矩的架构技，立花宗茂、片仓小十郎的防御技，成功后也可以发动杀阵。因此，昏厥几率较高的C3和带有“金刚”属性的武器，都能大幅提高杀阵的发动几率。

无双极意

同样沿袭自《Z54》的系统，当角色攒满5段练技槽时，PSV屏幕的右下角会出现黄色的光圈提示，触摸即可发动“无双极意”。在发动中练技槽会徐徐减少，直到全部清空前，玩家操纵的角色全身无敌，攻击速度和范围都会大幅强化，并且招式带有角色自身的得意属性。在无双极意效果中按○键还可以发动最强的“无双奥义·皆传”，但无论是否还有残余的练技槽，动作结束后都会彻底清空并解除无双极意效果。



无双奥义



可以发动爽快的必杀技（不需要一直按住），具体分为以下4种。

无双奥义：通常状态发动的无双，没有附加效果。

无双秘奥义：濒死状态发动的无双，自带红莲属性。

无双最终奥义：即协力奥义，我方两名角色相邻、身上出现红色的电流效果时发动，威力更大、且带有回复体力的效果。

无双奥义・皆传：在无双极意状态下发动的最强无双，需清空所有练技槽。

平时角色在攻击敌人或是受到伤害时，都会自动积蓄红色的无双槽，在不满1段的情况下按住○键也可以主动积蓄。此外，在战场上获得道具“般若汤”，发动战技“果敢”、“苛烈”也都能回复该槽。角色初期都只有1段无双槽，随着等级的提高最多可增加到3段。在攒满1段的前提下按○键就

特殊技

特殊技系统从《Z52》开始引入一直延续至今，具体效果因人而异，特殊技型的角色还可按R键配合□或△键发动两招不同的技能。由于部分角色如井伊直虎、竹中半兵卫的动作类型都归到了神速攻击型，特殊技也削减至一种。自创主角在更换武器时，特殊技也会发生相应的改变，具体效果参看下表。

角色	特殊技
真田幸村	蓄力后发动强力的突进攻击，接在C攻击后发动可缩短蓄力时间
前田庆次	抓起敌人进行投掷，被投掷的目标攻击力下降
织田信长	□：提升武器的攻击力
	△：展开妖气防御障壁
明智光秀	进入架构状态，受到攻击会即刻发动反击
石川五右卫门	击倒敌人时容易掉落金钱
上杉谦信	获得毗沙门天的保佑，攻击力上升、攻击范围扩大
阿市	回复同伴的体力，发动成功时自身的无双槽回复
阿国	提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
女忍者	隐藏身形、提升攻击力
杂贺孙市	用步枪进行连射，按住按键可配合摇杆移动
武田信玄	□：抓起敌人进行投掷，被投掷的目标昏厥
	△：提升自身的能力值
伊达政宗	用手枪进行连射，按住按键可配合摇杆移动
浓姬	□：在地面设置触爆型炸弹
	△：令周围的异性昏厥并吸收无双槽
服部半藏	放出分身展开连携攻击
森兰丸	攻击力、攻击速度上升，但防御力下降
丰臣秀吉	击倒敌人时容易掉落金钱
今川义元	躺在地上装死回复无双槽
本多忠胜	自报姓名回复无双槽，能弹飞触碰到的敌人
稻姬	□：用弓箭进行连射，按住按键可配合摇杆移动
	△：攻击时发射的弓箭数量增多
德川家康	用大炮进行连射，按住按键可配合摇杆移动
石田三成	□：在地面设置触爆型陷阱
	△：展开旋风防御障壁
浅井长政	至少有1段无双槽时，所有的攻击都附加烈空属性

角色	特殊技
岛左近	□：发动大范围的属性攻击，分为红莲、闪光、冻牙3种属性
	△：发动援护射击
岛津义弘	攻击力上升，但防御力下降，能弹飞触碰到的敌人
立花誾千代	提升武器的攻击力
直江兼续	□：展开护符防御障壁
	△：制造令敌人行动迟缓的结界
宁宁	放出分身展开连续攻击
风魔小太郎	抓起敌人进行投掷，被投掷的目标防御力下降
宫本武藏	自报姓名回复无双槽
前田利家	攻击时发生风刃
长宗我部元亲	释放受到音波攻击就会爆裂的方块
加西亚	□：发动魔法攻击，分为红莲、冻牙和激光3种
	△：展开魔法防御障壁，攻击命中时有一定几率吸血
佐佐木小次郎	进入架构状态，受到攻击会即刻发动反击
柴田胜家	攻击时发生爆炸
加藤清正	蓄力后发动强力的旋转攻击，接在C攻击后发动可缩短蓄力时间
黑田官兵卫	□：增加妖气之球的数量
	△：制造吸收无双槽的结界
立花宗茂	强化防御性能，在防御时能按□键用盾牌发动反击
甲斐姬	自身周围喷出水柱攻击敌人
北条氏康	投掷烟幕弹，在烟幕区域中所有的攻击都附加红莲属性
竹中半兵卫	飞在空中，可进行高速移动
毛利元就	□：改变攻击时发射的箭矢性能
	△：发射令敌人能力下降的箭矢
绫御前	回复同伴的体力并提升防御力，发动成功时自身的无双槽回复
福岛正则	发动挑衅，令敌人防御力下降但攻击力上升
藤堂高虎	至少有1段无双槽时，所有的攻击都附加冻牙属性
井伊直虎	攻击力上升、攻击范围扩大

角色	特殊技
柳生宗矩	进入架构状态，受到攻击会即刻发动反击
真田信之	无双槽和练技槽的量发生交换（无双极意中也可发动）
大谷吉继	在空中设置触爆型陷阱
松永久秀	□：制造令敌人行动迟缓的结界
	△：用炸弹自爆将敌人卷入爆炸中（自己也会损耗体力）
片仓小十郎	□：改变攻击时发射的子弹性能
	△：强化防御性能，在防御时能按□键用盾牌发动反击
上杉景胜	受到敌人的攻击不会晕眩
小早川隆景	提升自身与同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复

角色	特殊技
小少将	自身周围发出光柱攻击敌人
岛津丰久	攻击力上升，但防御力下降
早川殿	□：提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
	△：强化毬攻击类招式
自创・刀	攻击力、攻击速度上升，但防御力下降
自创・枪	自报姓名回复无双槽，能弹飞触碰到的敌人
自创・薙刀	提升同伴的能力值，发动成功时自身的无双槽回复
自创・大太刀	提升武器的攻击力
自创・双剑	至少有1条无双槽时，所有的攻击都附加红莲和冻牙属性

城下町投资



在无双演武或练武馆模式按□键可进入城下町，初期这里有三种功能型设施，花钱进行投资还能令设施的功能不断追加完善，商品和服务价格也会有所下调，设施的最大等级皆为Lv.10。因此建议前期不要急着花钱改造武器、召开茶会，而是把资金全部积攒起来用于投资，把设施都提升到最大等级后再慢慢使用。

日版下载1.01补丁后（中文版自带该更新），城下町会追加新设施——训练所，没有投资和等级的概念。训练所里允许玩家自由设置4名角色，他们不出阵也能按照战斗中获得的功勋比例自动获取一定的功勋，相当于挂机分享经验、自动练级。由于本作所有武将在加入时等级都固定为5，而战历拼图要求全员等级超过50级，不少战技更是要80级才能练出，后期需要活用训练所升级。

杂货店

“杂货店”的功能比较多，具体分为以下几种。

整装：对已加入的角色进行整备，包括武器、道具、战技、军马都可以调整，嫌麻烦还可以直接选择“自动装备”交给系统处理。本作增加了道具锁定功能，在装备好道具后按□键就能锁定，当其他角色选择自动装备时，已锁定的道具就不会转移到别人身上了。

主角设定：更改自创主角的性别、名字、脸孔、体型、防具、武器、声音等。肖像、家纹和奥义文字还可以通过“登录图片”功能，从PSV里的图片中进行选择处理。

购买/交换材料珠：花钱购入材料珠用于强化武器，赤、黄、绿、青、紫分别对应本作的5种属性。下级材料珠之间可以交换，每10个下级珠还能换成1个同颜色的上级珠。投资满级后还有一定几率出现稀有的纯白珠。

购买防具：购入自创主角所能穿着的防具，新防具款式会随着玩家战历拼图的完成度逐步解锁。

变更无双武将服装：购买了本作的DLC服装，就可以在此对无双武将进行换装。值得一提的是，《Z54》的服装、编辑部件和军马类DLC皆能与本作通用（但需要在PS商店重新下载一次），算是少有的良心。

等级	所需金钱	投资后效果
Lv1	—	可购入赤珠，100两/个
Lv2	500两	可购入黄珠，购入价格下调95两/个
Lv3	1000两	可购入绿珠
Lv4	1500两	可购入青珠，购入价格下调90两/个
Lv5	2000两	可购入紫珠
Lv6	2500两	可购入深红珠，购入价格下调85两/个、850两/个
Lv7	3000两	可购入铭黄珠
Lv8	3500两	可购入深绿珠，购入价格下调80两/个、800两/个
Lv9	5000两	可购入群青珠
Lv10	6500两	可购入紫绀珠，有一定几率出现纯白珠陈列

锻冶屋

用于对武器进行各种强化，包括解放空属性槽、从而追加新的属性，强化武器的附加能力效果，以及对武器追加技能。具体在后文“强化武器”部分详述。

等级	所需金钱	投资后效果
Lv1	—	可进行强化武器·赋予技能
Lv2	500两	可进行武器进化RANK2
Lv3	1000两	可进行强化武器·强化能力
Lv4	1500两	强化武器·赋予技能的技能种类追加，强化能力价格下调
Lv5	2000两	可进行武器进化RANK3，强化能力价格下调
Lv6	2500两	强化武器·赋予技能的技能种类追加，强化能力价格下调
Lv7	3000两	可进行强化武器·解放属性，强化能力的价格下调
Lv8	3500两	可进行突破武器限界的武器进化，强化能力的价格下调
Lv9	5000两	可进行强化武器·删除属性，强化能力的价格下调
Lv10	6500两	可进行强化武器·删除能力，强化能力的价格下调

茶室

邀请武将召开茶会提升友好度，茶会分为梅、竹、松3种，受邀人数、提升效果和所需价格都各有差异。友好度满足一定条件后，就可以选择“事件”观看特殊事件，这也是开启假想路线的关键。

等级	所需金钱	投资后效果
Lv1	—	茶会·梅（500两/1人）
Lv2	500两	茶会·梅（1000两/2人）
Lv3	1000两	茶会·竹（2500两/2人）
Lv4	1500两	茶会·松（4000两/2人）、茶会·竹（2500两/3人）、茶会·梅（1000两/3人）
Lv5	2000两	茶会·松（4000两/3人）
Lv6	2500两	茶会·竹（2500两/4人）、茶会·梅（1000两/4人）
Lv7	3000两	茶会·松（4000两/4人）、茶会·竹（2500两/5人）、茶会·梅（1000两/5人）
Lv8	3500两	茶会·竹（2500两/6人）、茶会·梅（1000两/6人）
Lv9	5000两	茶会·松（4000两/5人）、茶会·竹（2500两/7人）、茶会·梅（1000两/7人）
Lv10	6500两	茶会·松（4000两/6人）、茶会·竹（2500两/8人）、茶会·梅（1000两/8人）

角色育成

战斗获得的功勋（EXP），能够让角色的阶级（Lv）提升，从而令各项能力得到成长，并开放新的出招动作。当角色的阶级成长至上限99级，再积蓄经验值虽然不会升级，但各项能力依旧可以突破限界继续成长。

体力：即HP，角色所能承受的伤害量。

无双：最多可拥有3段无双槽（20、40级时追加）。

攻击：影响对敌人造成的伤害。

防御：影响被敌人攻击时所受的伤害。

敏捷：影响移动速度的快慢。

马术：影响骑马作战时的攻击和防御。



装备道具

除了前面介绍的6项基本能力外，角色还有攻击范围、间接攻击、练技增加、无双增加、运气这些隐藏能力，虽然不会随着升级提升，但可以通过装备道具进行强化。道具名称后面的“装备栏位”表示其适用于哪一个装备栏，每名角色随着阶级的升高最多能开放5个装备栏。部分道具除了有能力上的数值加成外，还附带技能效果，具体如下表。

技能	效果
精髓	无双极意状态下攻击威力提升
不动	受到攻击不容易后仰
再临	体力耗尽后可以复活一次
秘技	使用影技时一定几率不消耗练技槽
药活	回复体力时的回复量提升
灵验	战技的效果时间延长
背水	濒死时攻击力、防御力提升
灭流	敌方的属性效果减轻

技能	效果
骑神	骑乘状态下练技槽徐徐回复
瞬跃	滑步后有一定的无敌时间
红莲	武器附加的红莲属性效果强化
闪光	武器附加的闪光属性效果强化
烈空	武器附加的烈空属性效果强化
冻牙	武器附加的冻牙属性效果强化
金刚	武器附加的金刚属性效果强化
修罗	武器附加的修罗属性效果强化

友好度与事件



友好度是“《编年史》系列”的一个特色，表明自创主角与无双武将之间的关系，从低到高分为生涩、好友、信赖、亲密4个等级。提升友好度的方法有：①触发相关对话事件；②在事件中选择恰当的对话选项；③一起参加战斗；④邀请参加茶会。武将的友好度提升后，则主要对以下几方面有影响：①开放新的对话事件，进而解锁假想剧本；②触发关卡中的特定EX任务；③友好度“好友”以上武将就会加入，能在所有关卡选用；④友好度“信赖”以上，自创主角就能使用该武将的武器模组（风魔小太郎除外）。

本作的对话事件分为战前、战后事件以及茶会事件，出现对话分支时选择正确的选项，无双武将的头像边就会出现↑箭头表示友好度上升。本作中无论哪种事件都可以反复观赏，但提升友好度的选项仅初次对话时有效，不能像前两作那样通过对话反复刷好感了。不过由于新增的茶会设施可以与多名武将快速累积友好度，因此只要资金充裕，刷好感比以往容易不少，建议优先提升解锁假想剧本所必须的角色。

武器锻造



❶ 名称
❷ 等级（Lv）&锻炼槽
❸ 基础攻击力
❹ 星级（Rank）
❺ 附加能力
❻ 属性
❼ 技能

武器方面是本作变更较大的系统，每名角色初期就有5把基础武器，除了属性不同外，其余能力全部一致，各项目如前页图所示。当一名角色拥有三把2星级武器、或两把3星级武器时，系统就会自动配给修罗属性的基础武器。系列传统的稀有武器每名角色皆有两把，第一稀有武器依旧是传统的打法，需要在关卡中满足特定条件并击破输送兵才能得到。在已获得第一稀有武器的前提下，就可以到练武馆的交换所直接用2万点数兑换第二稀有武器了。

武器的强化分为战后强化和锻冶屋强化，后文分别进行说明。

战后强化



在战斗中打破宝箱、击倒敌将或是完成EX任务，都有机会得到灰白色的“桐箱”，过关结算画面时就能随机得到各种属性的武器材料，用于直接强化对应属性的武器，用不着的材料可按△键卖掉。

提升攻击力：每攒满1条锻炼槽就能升1级，进而提升武器的基础攻击力。

追加能力：武器有空的能力栏，材料有不带“+”号的能力时，该能力就可以附加到武器上。包括提升体力、无双、攻击、防御、敏捷、马术、攻击范围、间接攻击、练技增加、无双增加、运气。

强化能力：武器已有某种附加能力，材料同样有该能力且带“+”号，就可以提升武器的附加能力效果，附加能力后的数字越大效果越好。但是材料上带“+”号的能力只能用于强化，不能用于追加。

强化属性：材料的属性带“+”号，可以令武器的属性等级提升1级，但不会增加锻炼槽。武器有空属性栏的情况下，也可以用属性带“+”号的材料追加新属性。

武器属性

角色在战斗中攒满1条以上无双槽的情况下，就有一定几率发动武器上的属性，具体效果参看下表。

属性	效果
红莲	敌人在一定时间内被火炎包围，持续受到无视防御力的伤害
闪光	向周围放电，对广范围的敌人造成伤害，连击数飞速增长
烈空	攻击时无视敌方的防御造成一定的追加伤害
冻牙	有一定几率冻住敌人，令其无法行动且防御力下降
金刚	攻击时令敌方昏厥并造成追加伤害
修罗	有一定几率直接击倒敌兵，或根据敌将的残余体力按比例造成伤害

锻冶屋强化



锻冶屋的强化功能随着投资等级的提高逐渐开启，价格也会有所下调。强化武器需要用到大量的材料珠和金钱，但高自由度的强化系统也能让玩家打造出比稀有武器还强的神兵利器！

武器进化：锻炼槽已攒满的武器可利用材料珠发生进化，提高星级的同时外观也会发生改变，并获得更广阔的成长空间。1☆武器的等级上限为20、能力4栏、技能1格；2☆武器的等级上限为50、能力5栏、技能2格；3☆武器的等级上限为99、能力6栏、技能3格（80级突破限界）。

强化武器·解放属性：花钱扩充1个属性槽，或是消除已附加的属性。每把武器允许同时带有两种属性，属性的等级上限为5。

强化武器·强化能力：花钱提高武器上已有的附加能力等级，但不能追加新的能力。按△键则可以消除已经附加的能力，从而空出1格能力栏。

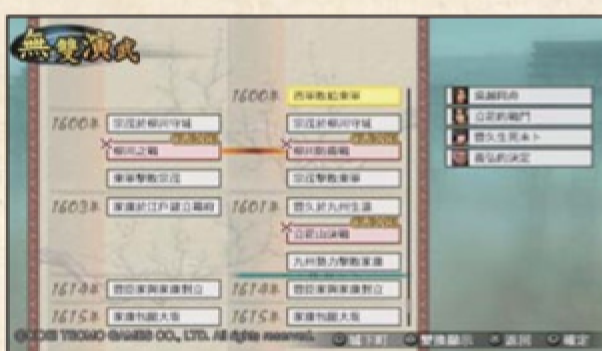
强化武器·赋予技能：为武器附加特殊技能，所需的材料珠和金钱因技能种类而异，每把武器最多附加3种技能，具体效果请参看后文列表。

附加属性

技能	效果	金钱	所需材料
勇猛	对敌将的伤害增加	400两	赤珠×5
神击	无双奥义的威力上升	400两	真红珠×1
破天	对浮空敌人的伤害增加	400两	赤珠×3
迅闪	神速攻击的威力上升，不会被敌将弹开	900两	赤珠×5、青珠×5
乱击	攻击力随着连击数的提升而增加	1500两	赤珠×3、青珠×3、深红珠×1、群青珠×1、紫绀珠×1、纯白珠×1
明镜	无双极意的效果时间延长	900两	赤珠×3、绿珠×3、紫珠×3、深红珠×1、深绿珠×1、紫绀珠×1
虎乱	能直接发动无双秘奥义	1500两	黄珠×3、青珠×3、深红珠×2、深绿珠×3、紫绀珠×2、纯白珠×1
破灭	受到敌方射击、冲击波的伤害减轻	400两	绿珠×5
不拔	濒死时练技槽徐徐回复	400两	紫珠×3、深绿珠×1
锋矢	濒死时移动速度、攻击速度上升	900两	赤珠×3、青珠×3、深绿珠×1
斗志	受到敌人攻击时无双槽的回复量增加	900两	赤珠×3、深绿珠×1
斗魂	受到敌人攻击时练技槽的回复量增加	900两	紫珠×3、深绿珠×1
破竹	每击破100人体力槽回复一定量	400两	黄珠×3、紫珠×5、深绿珠×1
快进	每击破100人无双槽回复一定量	900两	黄珠×3、紫珠×5、深红珠×1
阿哞	每击破100人练技槽回复一定量	900两	黄珠×3、紫珠×5、群青珠×1
快刀	每击破500人攻击力上升	1500两	深红珠×3、紫绀珠×1、纯白珠×1
刚强	每击破500人防御力上升	1500两	深绿珠×3、紫绀珠×1、纯白珠×1
奋起	练技槽最大时无双槽徐徐回复	1500两	深红珠×2、铭黄珠×2、深绿珠×2、群青珠×2、紫绀珠×3、纯白珠×1
练骑	骑乘状态的行动强化	400两	赤珠×5、黄珠×3、青珠×3
有卦	使用战技的冷却时间缩短	900两	黄珠×3、青珠×3、紫珠×3、铭黄珠×1、群青珠×1、紫绀珠×1
真眼	容易获得优质的装备道具	400两	黄珠×5、绿珠×3、紫珠×3
炎帝	容易获得红莲属性的武器材料	900两	深红珠×3、铭黄珠×1、深绿珠×1、群青珠×1、紫绀珠×1
雷帝	容易获得闪光属性的武器材料	900两	深红珠×1、铭黄珠×3、深绿珠×1、群青珠×1、紫绀珠×1
风帝	容易获得烈风属性的武器材料	900两	深红珠×1、铭黄珠×1、深绿珠×3、群青珠×1、紫绀珠×1
冰帝	容易获得冻牙属性的武器材料	900两	深红珠×1、铭黄珠×1、深绿珠×1、群青珠×3、紫绀珠×1
土帝	容易获得金刚属性的武器材料	900两	深红珠×1、铭黄珠×2、深绿珠×2、群青珠×1、紫绀珠×1
斩帝	容易获得修罗属性的武器材料	1500两	深红珠×1、铭黄珠×1、深绿珠×1、群青珠×1、紫绀珠×2、纯白珠×1



无双演武



“无双演武”共有47关，按照时间顺序排列，左、右分别表示“正史”和“假想”两条路线。不断完成关卡就可以推进正史路线，而假想路线上的关卡需要满足两个条件才能开启：①已触发特定的事件；②相关角色的友好度满足要求。虽然解禁相关的事件只能看到所需数量，并没有具体提示，但其实只要玩家达成相关角色的友好度要求，自然而然就可以触发对应的事件，因此专心提升友好度即可。除了茶会中的对话外，在查询无双演武的路线时也要多留意是否已有“NEW”字样的新事件开放。

后文按照年份顺序介绍本模式下全部关卡的战场任务，带有“IF”图标的是假想路线的关卡。部分关卡带有“改”字样，比如“川中岛决战”和“川中岛决战·改”，其前期的流程和任务是基本一致的，但后期会因为友好度事件的关系，触发避免某些角色死亡的强制剧情，从而迎来皆大欢喜的结局。由于这类关卡的任务完成度是分开算的，战历条件也有所不同，因此后文也会分列两次。当玩家完成关卡内的所有任务后，普通过关的银色“CLEAR”字样就会变成金色。

大部分EX任务的触发都需要满足一定条件，而且本作还追加了“角色友好度达到一定程度”、“已完成过某关卡”这类隐性条件，因此建议玩家在前中期不需要执着于任务的触发，尽快提升友好度、解锁关卡即可，等全员友好度都达到最大后，再回头逐关解决。如果更换过出战角色，部分任务的要求、比如用某角色击破特定敌将会发生少许变化，后文任务内容皆以默认的出战角色为准。注意有些任务是相互矛盾的，不可能在一次游戏的过程中同时触发。在后文描述的任务条件中，①、②、③表示并列关系，需要同时满足才行，而A、B、C表示的条件满足任意一个皆可触发。

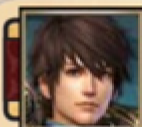
新开存档时需要作成一位原创主角，在开场的一系列问答中，真正影响到主角初期能力的其实只有最后两个问题，具体见下表。本作在完成最后一关“大坂决战”后还允许玩家切换另一性别的主角，颇为厚道。

问题	选项	影响
你只身挑战能瞬间决胜负的剑豪，下一步打算怎么出击呢?	预测敌人的攻击，抢先发动攻击「取得先机」	攻击+4
	引诱敌人攻击，防御后伺机反击「后来居上」	防御+4
身为一名武士，每天都不能怠于锻炼，你以什么为目标自我锻炼呢?	能够应付任何战斗的强韧肉体	体力+4
	能够闪过敌人攻击的敏捷肉体	敏捷+4

稀有武器

本作中每名角色都有两把稀有武器，第一稀有武器是传统的打法，要求与该武将的友好度达到“信赖”以上，并以“困难”以上难度、在特定关卡中达成特定条件，战场上会出现武器输送兵，击破后过关时就能获得。（注意，败北只能得到武器箱中的武器，无法获得稀有武器。）自创主角的5把武器略为特殊，是通过完成对应战历获得的。第二稀有武器则是在已获得第一稀有武器的前提下，到“练武馆”模式的“点数交换所”直接以2万点兑换得到。后文也会穿插介绍各关卡的相关稀有武器打法。



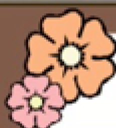


自创·刀、枪、薙刀

稀有武器： 童子切安纲、菊地千本枪、弁庆岩融

官方条件： 自创主角装备“刀、枪、薙刀”在任意关卡达成千人斩

流程参考： 由于不限制关卡、只要求“困难”以上难度，推荐选择前期的“桶狭间之战”来达成。自创主角设置在1号位，一路杀敌即可，只有西侧区域的任务需要切换同伴完成，早川殿率援军出现时，还会伴随不少敌兵。自创主角的稀有武器并不需要击破武器输送兵，只要达成条件过关，解锁战历拼图的同时就会获得。



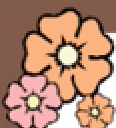
1556年 长良川之战

胜利条件： 击破斋藤义龙

败北条件： 织田信长或玩家败退

战历条件： 15分钟内击破全部敌将过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	义龙军先锋	击破竹腰道镇	玩家入侵西南砦的前提下满足：A战斗开始2分钟；B击破数20以上
2	确保据点	击破织田信胜、柴田胜家	任务1成功后
3	警戒无用	击破千石又一	任务2发生后，击破柴田胜家
4	全力进军	击破任意4名敌将	任务2、3成功后
5	过与不过	羽柴秀吉到达木桥	任务4发生后
EX1	毫不知情	1分钟内击破竹中半兵卫	【道具】①任务4、5成功；②斋藤道三战死
EX2	推倒高楼	击破城楼上的4名弓兵长，阻止阿市败退	【武器】A操作角色中没有阿市，阿市到达东南区域；B任务4、5成功后，玩家到达东南区域
EX3	教育	用无双奥义击破斋藤义龙	【道具】①与织田信长的友好度“好友”以上；②战斗开始后10分钟内；③任务EX1、EX2成功



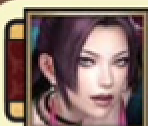
1560年 桶狭间之战

胜利条件： 击破今川义元→（变更）击破德川家康

败北条件： 织田信长败退

战历条件： 从悬崖入侵今川本阵2次以上过关

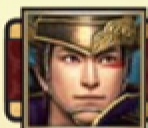
编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	找出今川本阵	夺取丹下砦、善照寺砦，找出今川本阵	战斗开始后一定时间
2	穿过暗道	击破朝比奈泰朝、井伊直盛，压制东砦	任务1成功后
3	与德川冲突	击破德川先锋部队的德川家康、酒井忠次、石川家成，引诱敌方	任务2发生后
4	奇袭今川本阵!	奇袭今川本阵	任务2、3成功后
5	狩猎今川	击破近藤景春、关口亲永、庵原元政，令丸根砦开门	击破今川义元
6	歼灭逃亡者	阻止鹈殿长照、蒲原氏德、三浦义就到达撤退地点	任务5成功后
EX1	敏锐的今川	阻止葛山氏元接近织田信长	【金钱】①操作角色中没有织田信长，织田信长入侵善照寺砦；②任务4未发生；③击破濑名氏俊
EX2	急欲立功	击破一宫宗是、浅井长政，援助前田利家	【金钱】玩家操作的角色3与角色4接近
EX3	暗中活跃的影子	阻止服部半藏入侵中岛砦	【武器】①完成过关卡“远州错乱”；②击破井伊直虎、濑名氏俊后，玩家接近东砦
EX4	立功	击破稻姬，压制鸣海城	【金钱】任务EX2成功后，玩家接近鸣海城
EX5	今川家的忠义之人	击破冈部元信、山口教继，夺取鹫津砦	【金钱】冈部元信生存的前提下，玩家操作的角色4接近鹫津砦
EX6	与鬼神交战	击破本多忠胜	【武器】任务5结束前满足：A玩家接近本多忠胜；B本多忠胜的体力低于30%以下
EX7	为了保护家族	击破早川殿、今川氏真	【道具】①与早川殿的友好度“好友”以上；②任务5成功



浓姬

稀有武器： 蛭虷

官方条件： ①开战后7分钟内；②操作浓姬击破今川义元。



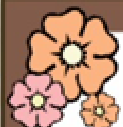
前田利家

稀有武器： 苇原火远理命

官方条件： ①前田利家的体力保持在50%以上；②任务EX4～6成功；③操作利家击破本多忠胜、稻姬、冈部元信、山口教继。

流程参考： 两人的稀有武器可以同时达成。把浓姬设置在1号位，快速完成任务1～4即可，奇袭今川本阵时对方没有士气强化效果，配合强化攻击力的战技轻松就能秒杀。不过输送兵的出现位置是在今川本阵东南悬崖上的屯所，不妨派2号位的同伴提前卡位。

利家则推荐换到3号位，并带一个有“坚守”或“忍耐”战技的同伴。西侧利家可以操控后先完成任务3和任务EX2，等敌方士气下降后再进入鸣海城击破稻姬。随后的难点在于正面对抗斗气状态的本多忠胜，如果事先没怎么练过利家，两三下就会被打成黄血，因此要带着防御系战技的效果开战，并时刻注意体力情况。



1560年 义元上洛战



胜利条件： 击破织田信长

败北条件： 今川义元败退

战历条件： 不切换操作角色且没有任务失败的前提下过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	一抹不安	击破竹林中的5名弓兵长，确保传令兵的进军路线	战斗开始后
2	压制善照寺砦	击破佐久间信盛、佐久间信辰	A玩家入侵善照寺砦；B击破弓兵长3名以上
3	不让敌人立功	阻止前田利家、柴田胜家入侵鸣海城	任务1、2成功后
4	为父报仇	击破池田恒兴、林秀贞	任务3结束，且不满足任务EX5的触发条件（与任务EX5不可兼得）
5	紧要关头	击破羽柴秀吉、毛利良胜、森可成、佐佐成政、服部小平太，阻止今川义元败退	任务4或EX5发生后
6	救援我方	击破河尻秀隆、岩室重休、佐佐政次，阻止濑名氏俊、三浦义就、松井宗信败退	任务5成功后
7	凛然的少年剑士登场	击破森兰丸	任务6结束后
EX1	进攻鹫津砦受阻	击破织田秀敏、饭尾定宗、饭尾尚清，阻止朝比奈泰朝、本多忠真败退	【金钱】①任务4未发生；②目标我方武将生存；③玩家接近鹫津砦
EX2	潜伏的敌人	击破水野忠光、簗田政纲，压制丹下砦	【金钱】①任务4未发生；②战斗开始后1分钟内任务2成功；③玩家入侵丹下砦
EX3	豪杰对决	阻止前田庆次接近本多忠胜	【武器】操作角色中没有本多忠胜，任务6发生后
EX4	公主的对决	击破浓姬，阻止稻姬败退	【道具】操作角色中没有稻姬，任务6发生后玩家接近浓姬
EX5	与父共斗	击破池田恒兴、林秀贞，阻止井伊直盛败退	【武器】①与井伊直虎的友好度“信赖”以上；②操作角色中有今川义元（限4号位）；③任务1～3、EX1、EX2成功；④任务4未发生；⑤操作角色中有井伊直虎，且直虎的击破数200以上（与任务4不可兼得）
EX6	海道第一的武将	用今川义元击破织田信长	【道具】①与今川义元的友好度“信赖”以上；②操作角色中有今川义元，用义元接近织田信长

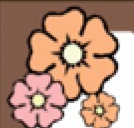


今川义元

稀有武器： 意富加牟豆美

官方条件： ①今川义元的击破数100以下；②任务7、EX3、EX4成功。

流程参考： 本秘武的官方条件并不确切，经测试还必须由义元击破前田庆次、浓姬、森兰丸后，才能触发输送兵登场。以默认位置出战，快速完成任务5并救出义元后，先把他安排到没有人的角落待机，让其他角色扫清东南和西南出现的援军，并把庆次和浓姬打成残血状态后，再让义元过来补刀，最后登场的森兰丸也同样如法炮制。



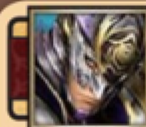
1565年 远州错乱

胜利条件： 击破今川氏真→（追加）击破北条氏康

败北条件： 德川家康或鸟居元忠败退→（追加）菅沼定盈败退

战历条件： 击破300人以下过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	赶往曳马城	击破小原镇实、庵原元政，救援曳马城	战斗开始后
2	不顾危险	护送菅沼定盈到达中央砦	①任务结束1个以上；②击破敌将2名以上
3	今川衰退	击破斋藤为吉、松下之纲、濑名氏俊、鹈殿氏长	任务2成功后
4	为了保护家族……	击破早川殿	任务1成功后满足：A玩家接近早川殿；B击破任务3目标敌将任意1人
5	心胸狭窄之人	击破浅井政敏、庵原忠缘，阻止近藤康用败退	任务3成功后
6	不容背叛	击破北条氏政、猪俣邦宪、北条纲房，阻止菅沼忠久、近藤康用、铃木重时败退	任务4成功、任务5结束后
EX1	忠于今川之人	1分钟内击破冈部元信、安部元真、冈部正纲	【金钱】战斗开始后
EX2	感念田鹤	击破井伊直虎、小野道好，压制曳马城	【金钱】A玩家入侵东南的曳马城；B击破井伊直虎或小野道好
EX3	风魔的暗中活跃	击破风魔小太郎，阻止其到达德川本阵	【武器】任务6发生后，玩家接近从西侧屯所登场的风魔小太郎
EX4	不容逃亡	阻止今川氏真到达撤退地点	【道具】A击破任务6目标敌将任意2人；B任务6失败
EX5	战姬来袭	击破甲斐姬	【武器】①与甲斐姬的友好度“好友”以上；②玩家接近早川殿
EX6	展示武勇	比真田幸村先一步入侵挂川城	【道具】①操作角色中没有真田幸村；②任务EX4发生
EX7	袭击后续部队	用服部半藏击破御宿政友、清水康英	【金钱】任务6发生后



服部半藏

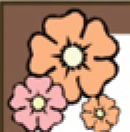
稀有武器： 暗牙黄泉津

官方条件： ①服部半藏的击破数100以上；②开战后210秒内完成任务EX2；③任务EX3、EX7成功。

流程参考： 半藏以默认位置出战即可，开场迅速完成任务1和EX1，从南侧进军的角色最好攒一个无双极意，待触发田鹤阵亡事件后便于立刻击破井伊直虎和小野道好。随后按部就班地推进流程，北条援军到来前派人在西侧屯所堵截风魔，半藏登场并完成任务EX7后，稍微刷一下击破数就能轻松达成了。







1565年 长筱防卫战

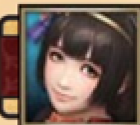


胜利条件： 击破武田信玄、上杉谦信

败北条件： 今川义元、今川氏真或德川家康败退

战历条件： 今川义元不受到任何伤害过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	战国最强的武田骑马军团	击破望月信永、横田康景	战斗开始后
2	不急，慢慢来	击破绫御前和5名阴阳师	A玩家接近绫御前或阴阳师；B击破敌将2名以上
3	真田兄弟进军	阻止真田信之、真田幸村入侵今川本阵	任务1、2成功后
4	义元的计策落空	击破上杉景胜、直江兼续、直江景纲、色部长实、北条景广	任务3结束后
5	义元的真正意图	击破所有敌将获得胜利	任务4成功后
EX1	无敌的武田骑马军团	击破山县昌景、武田信丰、马场信房、内藤昌丰	【金钱】战斗开始后1分钟内，任务1成功
EX2	孤立的我方	击破真田信纲、真田昌辉，救援朝比奈泰朝、葛山氏元	【武器】目标我方武将生存的前提下，击破东北砦的任意1名门守备头
EX3	背后偷袭	阻止上杉景胜、直江兼续入侵长筱城	【道具】任务4发生后，玩家接近上杉景胜或直江兼续
EX4	轻松获胜	阻止岛左近接近今川义元	【金钱】①操作角色中没有今川义元；②任务5发生后，玩家接近从北侧屯所登场的岛左近
EX5	狩猎越后之龙	用无双奥义击破上杉谦信	【金钱】上杉谦信生存的前提下击破武田信玄（与任务EX6不可兼得）
EX6	狩猎甲斐之虎	用无双奥义击破武田信玄	【金钱】武田信玄生存的前提下击破上杉谦信（与任务EX5不可兼得）
EX7	守护长筱城	击破川窪信实、三枝昌贞，阻止酒井忠次、奥平信昌、松平景忠败退	【武器】①与德川家康的友好度"信赖"以上；②目标我方武将生存的前提下，任务3结束
EX8	坚守获胜	今川义元的体力保持在50%以上获得胜利	【道具】①与今川义元的友好度"信赖"以上；②敌将从未入侵今川本阵；③我方没有武将败退；④今川义元的体力保持在90%以上；⑤任务5发生

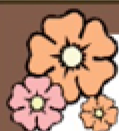


井伊直虎

稀有武器： 战沓倭姬

官方条件： 开战后10分钟内，操作井伊直虎完成任务EX1～4，且4个任务皆在90秒内成功。

流程参考： 经测试绫御前和真田兄弟也都必须由直虎亲手击倒。直虎以默认2号位出阵，其他同伴最好备有2个降低士气的战技。开战后任务1交由同伴快速完成，直虎就守在武田骑马队即将登场的西侧屯所，任务EX1成功后立刻赶去东北砦解救NPC（砦中有一个全回复的般若汤）。随后直虎转向南侧，在降低士气的战技效果下亲手击破绫御前，同伴则负责堵截随后出击的真田兄弟，再交给直虎逐一击破。鹫巢山砦开门后，果断发动降低士气的战技供直虎进去速杀敌将，最后调她到正北迎击登场的岛左近。



1567年 德川家康之乱



胜利条件： 击破德川家康

败北条件： 今川义元败退→（追加）井伊直虎败退

战历条件： 用今川义元以无双奥义击破9名无双武将过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	冲突	1分钟内击破鸟居元忠、石川数正	战斗开始后
2	天下无双之壁	击破本多忠胜，救出今川义元	任务1成功后
3	次郎法师奋战	用井伊直虎击破任意3名敌将	任务2结束后
4	氏真遭到彻底包围	击破小少将、柳生宗矩、十河存保、松永久通、三好政康，阻止今川氏真败退	任务3发生后
5	浅井军来袭	2分钟内击破藤堂高虎、大谷吉继、石田三成	任务4结束后
6	在火焰中	击破稻姬	任务3、5结束后
EX1	阿国的温柔	2分钟内援助阿国与今川氏真会合	【金钱】①操作角色中没有阿国；②任务3未发生；③任务1开始后45秒内成功；④玩家接近阿国
EX2	次郎法师继续奋战	1分钟内达成300连击	【金钱】战斗开始后5分钟内任务3成功
EX3	枭雄的心机	击破松永久秀	【道具】任务4结束前玩家接近松永久秀
EX4	即使是无能主君也罢	击破神原康政，阻止朝比奈泰朝败退	【金钱】①任务4结束；②朝比奈泰朝生存；③玩家接近东南关
EX5	彼此的信义	击破浅井长政	【金钱】任务5结束后

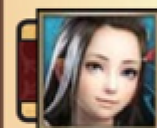


阿国

稀有武器： 日向天钿女

官方条件： ①阿国的击破数600以上；②我方没有武将败退。

流程参考： 建议把阿国设置在一开始就能使用的2号位，1号位则选择有"坚阵"或"绝阵"战技的强力角色。由于没有完成任务或击破特定武将的要求，因此战斗任务的推进不用太快，击破本多忠胜后，玩家就围绕今川氏真在地图中央构筑防线，逐一击退来袭的敌将，并注意压制周围的屯所，这样才利于保护NPC。井伊直虎登场后优先击破东北的3名敌将，之后就地保护好周围的大众脸武将即可，不要急于进军。玩家则继续操控阿国，在非士气强化区域积攒杀敌数，浅井军来袭后让她一路向南、并杀到东南角完成任务EX4，击破数就差不多够了。如果直虎已习得"复活"战技，NPC们就更加稳妥了。

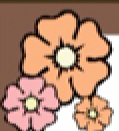


早川殿

稀有武器： 姬杖栉名田

官方条件： 开战后15分钟内，操作早川殿完成任务4、5，EX3～5。

流程参考： 早川殿以默认的2号位出战，推荐带上会降低士气和强化攻击力战技的同伴。开场的打法与阿国的流程区别不大，任务4发生后先派同伴靠近松永久秀触发任务EX3，然后再以早川殿击破目标的小少将、柳生宗矩等5名敌将。凭借战技的辅助完成限时击破的任务5后，早川殿先掉头回去解决松永久秀，再击破赶来的浅井长政，最后到东南角完成任务EX4，便能触发输送兵登场。



1567年 德川家康之乱·改



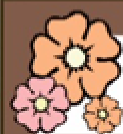
胜利条件： 击破德川家康

败北条件： 今川义元败退→（追加）井伊直虎败退

战历条件： 用井伊直虎击破200人以上并在15分钟内过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	冲突	1分钟内击破鸟居元忠、石川数正	战斗开始后
2	天下无双之壁	击破本多忠胜，救出今川义元	任务1成功后

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
3	次郎法师奋战	用井伊直虎击破任意3名敌将	任务2结束后
4	氏真遭到彻底包围	击破小少将、柳生宗矩、十河存保、松永久通、三好政康，阻止今川氏真败退	任务3发生后
5	浅井军来袭	2分钟内击破藤堂高虎、大谷吉继、石田三成	任务4结束后
6	在火焰中	击破稻姬	任务3、5结束后
7	义元的想法	击破服部半藏、本多忠胜、稻姬，阻止井伊直虎败退	任务6成功后
EX1	阿国的温柔	2分钟内援助阿国与今川氏真会合	【金钱】①操作角色中没有阿国；②任务3未发生；③任务1开始后45秒内成功；④玩家接近阿国
EX2	次郎法师继续奋战	1分钟内达成300连击	【金钱】战斗开始后5分钟内任务3成功
EX3	枭雄的心机	击破松永久秀	【道具】任务4结束前玩家接近松永久秀
EX4	即使是无能主君也罢	击破神原康政，阻止朝比奈泰朝败退	【金钱】①任务4结束；②朝比奈泰朝生存；③玩家接近东南关
EX5	彼此的信义	击破浅井长政	【金钱】任务5结束后
EX6	德川的向心力	阻止酒井忠次、大久保忠佐、大久保忠世到达二条城	【武器】任务7发生前击破14名德川家臣
EX7	义元的决心	击破所有敌将获得胜利	【武器】①与德川家康的友好度“亲密”，与浅井长政、松永久秀的友好度“好友”以上；②战斗开始后15分钟内任务6成功
EX8	主从情谊	用今川义元、井伊直虎以协力奥义击破德川家康	【道具】①与井伊直虎、今川义元的友好度“亲密”；②操作角色中有今川义元，用义元以无双奥义击破松永久秀、浅井长政；③我方没有武将败退；④除任务1、EX7、EX8以外，其他任务全部成功



1570年 姉川之战

胜利条件：击破浅井长政、朝仓义景

败北条件：织田信长、德川家康或竹中半兵卫败退

战历条件：玩家的体力始终保持在50%以上过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	引诱浅井	击破大野木秀俊、安养寺氏种、三田村国定，压制横山城	战斗开始后
2	浅井奇袭	用羽柴秀吉击破藤堂高虎、矶野员昌	A击破任务1目标敌将任意1人；B玩家接近阿市或藤堂高虎
3	突击朝仓	击破石田三成、沟江长逸、前波新八郎、河合吉统、山崎长德，压制西北砦、中央西砦	A任务1、2、EX2结束；B任务EX1成功，且任务发生数2个以下
4	追击浅井	击破大谷吉继、新庄直赖	A玩家接近石田三成；B玩家入侵西砦或中央西砦
5	景健的特攻	击破朝仓景健、高桥景业	任务3成功后
EX1	阿市的决心	击破阿市、赤尾清纲，阻止柴田胜家败退	【武器】①操作角色中没有柴田胜家；②任务2发生后，玩家接近阿市
EX2	德川兵的骨气	击破山崎吉家、真柄直隆、真柄直澄	【道具】任务2结束后
EX3	看破伏兵	比神原康政先一步入侵中央西砦	【金钱】任务3发生后
EX4	暗杀信长	阻止远藤直经、今村氏直接近织田信长	【金钱】任务4发生，任务3成功
EX5	朝仓的大将	阻止朝仓义景到达撤退地点	【金钱】A玩家接近朝仓义景；B义景到达朝仓本阵东南区域
EX6	浅井家的年轻武者	阻止藤堂高虎、石田三成、大谷吉继接近德川家康	【武器】①与阿市的友好度“信赖”以上；②击破石田三成、藤堂高虎、大谷吉继各1次；③任务3、4成功
EX7	无法抛弃的情感	在击破浅井长政前先击破阿市	【道具】①与石田三成、藤堂高虎、大谷吉继的友好度“好友”以上；②击破阿市；③任务3、4成功

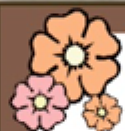


竹中半兵卫

稀有武器：十二方八将针

官方条件：①竹中半兵卫的击破数200以上；②任务2、EX1～4成功。

流程参考：整体难度较低的稀有武器，任务并不强制由半兵卫亲自完成，且200人的要求轻松就能刷到。战斗时先完成任务2，待敌方士气下降后再击破阿市与赤尾清纲，随后稳步推进流程。任务EX4的两名大众脸登场后就会兵分两路、快速移动，因此建议提前派人到东南屯所堵截，其他就没有难点了。



1570年 姉川防卫战



胜利条件：击破织田信长

败北条件：浅井长政、朝仓义景或玩家败退，或浅井本阵、横山城陷落

战历条件：用阿市击破柴田胜家、羽柴秀吉过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	第一阵风	击破福富秀胜、坂井政尚、池田恒兴	战斗开始后
2	业火	阻止火攻部队的羽柴秀吉、柴田胜家、佐佐成政、丹羽长秀入侵我方砦	A击破任务1目标敌将2名以上；B任务EX1结束；C玩家接近火攻部队的任意1人
3	第二阵风	击破前田利家、前田庆次、金森长近、堀秀政	A任务1成功后；B任务2结束后；C目标敌将任意1人的体力低于50%以下
4	狩猎伏兵	击破伏兵明智光秀、斋藤利三、妻木广忠，阻止矶野员昌败退（伏兵位于织田本阵东北屯所处）	①任务EX3未发生；②矶野员昌到达伏兵所在区域（与任务EX3不可兼得）
5	男人的骨气	击破羽柴秀吉、前田利家，防卫我方本阵	任务1、3结束的前提下，战斗开始后一定时间
6	潜伏的一击	击破泷川一益、中村一氏，阻止朝仓义景败退	A任务5开始后一定时间；B再次击破羽柴秀吉或前田利家
7	垂死挣扎	阻止织田军的物资补给（击破补给兵后，竹中半兵卫说话的位置就是其藏身之所）	A任务6开始后一定时间；B击破泷川一益或中村一氏
EX1	希望之城	阻止氏家卜全、安藤守就、稻叶一铁入侵横山城	【武器】战斗开始后
EX2	执着的美浓男子	击破氏家卜全、安藤守就、稻叶一铁，阻止朝仓义景败退	【金钱】①任务EX1成功；②朝仓义景进入西北的朝仓砦
EX3	被狩猎的脚步	击破明智光秀、斋藤利三、妻木广忠	【金钱】①任务4未发生；②矶野员昌开始进军后，玩家先一步到达伏兵所在区域（与任务4不可兼得）
EX4	询问知己	阻止细川藤孝接近朝仓义景	【道具】①朝仓义景的体力保持在50%以上；②任务6成功；③任务7发生
EX5	向所有敌人微笑	击破所有的敌将	【武器】任务EX1～4全部成功后
EX6	表达心情的妹妹与妹婿	用浅井长政击破织田信长、用阿市击破浓姬	【道具】①与浅井长政、阿市的友好度“亲密”；②操作角色中有浅井长政、阿市；③任务EX5发生



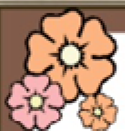
浅井长政

稀有武器：倭王八千戟

官方条件：①任务EX1～4成功；②操作浅井长政击破羽柴秀吉（2次）、柴田胜家；③敌将残余人数1以下。

流程参考：条件看似复杂，其实只是在任务EX5触发要求的基础上追加了特定击破的限制而已。4号位需安排一名强力角色，在开场无法发动战技且敌方有士气强化的不利局面下，速杀美浓三人众。同伴则负责挡住火攻部队，等东南的战事告一段落后，再控制长政击破秀吉和胜家。顶过开场的压力后迅速派人找出明智光秀率领的伏兵。浅井、朝仓联军开始进兵时，除了要调长政到东北角再度击破秀吉外，还要有专人跟着朝仓义景进行全程保护。击破补给兵后，竹中半兵卫登场的位置有一定随机性，需注意看情报履历中的闪光点提示。从北侧屯所登场的细川藤孝靠义景身边护卫的同伴过去截杀，之后就只需要把织田本阵的浓姬和森兰丸引出来击破，剩下信长一人时西南角就会出现运输兵了。





1570年 信玄上洛战



胜利条件：击破德川家康、织田信长

败北条件：武田信玄或本阵长败退

战历条件：击破150人以下过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	侵蚀台地	2分钟内击破石川数正、成濑正义、中根正照	战斗开始后
2	情意无用	击破本多忠胜、柴田胜家，压制中央砦	任务1发生后
3	通往中央的第一步	击破本多正信、鸟居忠广	A击破敌将2名以上；B玩家入侵东北砦
4	不引诱也不放过	击破佐久间信盛	任务2成功后
5	击败家康的王牌	击破稻姬	任务4发生后
6	不留任何障碍	击破羽柴秀吉	任务5成功后
EX1	紧追到底	阻止传令兵长到达东屯所	【金钱】本多忠胜、柴田胜家生存的前提下，任务1成功
EX2	压制西方	在压制中央砦前，击倒服部半藏、青木贞治	【道具】①任务2发生；②玩家入侵西砦
EX3	反击的奇袭	阻止大久保忠世、渡边守纲入侵武田本阵	【金钱】任务1、4、EX1全部成功
EX4	毫无计策的铁炮队	1分钟内击破3名铁炮兵长	【金钱】玩家接近东南区域的任意1名铁炮兵长
EX5	三河之虎	击破井伊直虎	【金钱】①任务5发生；②玩家接近西南砦；③玩家接近井伊直虎
EX6	为了上洛	击破所有的敌将	【武器】①任务5成功前，任务4、EX1、EX3、EX5全部成功
EX7	虎与魔王	用武田信玄击破织田信长	【道具】①操作角色中有武田信玄；②武田信玄的体力保持在50%以上；③用信玄击破本多忠胜、柴田胜家、羽柴秀吉

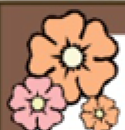


武田信玄

稀有武器：天孙降临

官方条件：任务6开始前，任务成功9个以上。

流程参考：触发任务6的关键是击倒稻姬，因此只要在此前完成任务1～4以及EX1～5即可，数量正好9个。本关的任务方面也没有什么难点，循序渐进地展开即可，在攻克中央砦和东南砦后，记得派人回防，阻挡从西北屯所登场的大久保忠世和渡边守纲。由于任务EX7与稀有武器无关，信玄甚至可以全程都待在本阵里，把厮杀的重任交给其他三人，因此这也是比较早就可以尝试挑战的稀有武器。



1571年 川中岛决战



胜利条件：击破上杉谦信

败北条件：武田信玄败退

战历条件：击破5名工作兵过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	为了确立地盘	2分钟内击破鬼小岛弥太郎、直江景纲、新发田重家	战斗开始后
2	主君与父亲	阻止稻姬接近武田信玄	任务1发生后
3	压制妻女山	击破服部半藏、大久保忠佐、松平家忠	①竹中半兵卫、森兰丸撤退；②任务1、2结束；③任务EX3结束
4	策士死，计策留	2分钟内找出并击破竹中半兵卫（西南砦开门后可在中央的吊桥南侧发现他）	任务3发生后，玩家入侵妻女山砦
5	兰，缭乱	击破森兰丸，阻止山县昌景、小山田信茂败退	任务EX4发生后
6	久秀之利	击破松永久秀	任务EX4结束，任务5发生后
EX1	压制北东砦	在援军到来前击破斋藤朝信、本庄繁长	【金钱】任务EX4未发生的前提下，玩家入侵东北砦
EX2	深入进攻	在援军到来前击破本庄实乃、加地春纲	【金钱】①任务EX4未发生；②任务1、EX1成功
EX3	家康的遗志	2分钟内击破本多正信、板仓胜重、松井忠次、大久保忠世	【金钱】A竹中半兵卫、森兰丸撤退；B玩家接近本多正信
EX4	阻止猎虎	阻止加藤清正、福岛正则入侵海津城	【道具】任务4结束后
EX5	无心插柳	击破绫御前	【金钱】①战斗开始后10分钟内；②玩家接近绫御前



女忍者

稀有武器：绝不知火

官方条件：①敌将从未入侵海津城；②任务5、6、EX4成功。

流程参考：开战后兵分两路，北侧的负责任务1和EX1、EX2，南侧的负责任务2～4以及EX3，稻姬可以引到士气强化范围外再打。由于南侧战线有两个限时2分钟的任务，最好派上强力角色并辅以降低士气的战技速杀敌将。击破竹中半兵卫前先让北侧的角色到海津城北的屯所边卡位，南侧同样要调一个人手到海津城南的屯所准备迎击森兰丸。完成这两个任务后，击破松永久秀就毫无难度了。此处剧情对白较多，运输兵要等到善光寺开门后才会登场，稍安勿躁。



▶工作兵位置如图，④与加藤清正同时登场，⑤随后出现。



1571年 川中岛决战・改

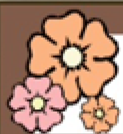


胜利条件：击破上杉谦信

败北条件：武田信玄或女忍者败退

战历条件：玩家全员入侵善光寺过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	为了确立地盘	2分钟内击破鬼小岛弥太郎、直江景纲、新发田重家	战斗开始后
2	主君与父亲	阻止稻姬接近武田信玄	任务1发生后
3	压制妻女山	击破服部半藏、大久保忠佐、松平家忠	①竹中半兵卫、森兰丸撤退；②任务1、2结束；③任务EX3结束
4	兰，缭乱	击破森兰丸，阻止山县昌景、小山田信茂败退	任务EX4发生后
5	久秀之利	击破松永久秀	任务EX4结束，任务4发生后
6	埋怨与感谢	击破竹中半兵卫，阻止女忍者败退	任务3成功后
EX1	压制北东砦	在援军到来前击破斋藤朝信、本庄繁长	【金钱】任务EX4未发生的前提下，玩家入侵东北砦
EX2	深入进攻	在援军到来前击破本庄实乃、加地春纲	【金钱】①任务EX4未发生；②任务1、EX1成功
EX3	家康的遗志	2分钟内击破本多正信、板仓胜重、松井忠次、大久保忠世	【金钱】A竹中半兵卫、森兰丸撤退；B玩家接近本多正信
EX4	阻止猎虎	阻止加藤清正、福岛正则入侵海津城	【道具】任务6结束后
EX5	无心插柳	击破绫御前	【金钱】①战斗开始后10分钟内；②玩家接近绫御前
EX6	在刀刃下学习	击破上杉景虎	【武器】①与上杉谦信的友好度“信赖”以上；②任务1、EX1～2成功；③任务4、5、EX4结束
EX7	武田的实力	用协力奥义击破上杉谦信	【道具】①操作角色生存2人以上；②任务4结束；③任务5、EX4成功



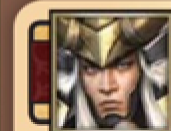
1572年 三方原之战

胜利条件： 击破所有敌将→（变更）击破武田信玄，或德川家康到达滨松城

败北条件： 德川家康败退

战历条件： 我方武将存活6人以上过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	引诱的一计	阻止小山田信茂到达撤退地点	战斗开始后
2	突破的破绽	击破100名敌兵，援助德川家康撤退	任务1结束后
3	主君的价值	阻止真田幸村、女忍者接近德川家康	任务1结束的前提下，任务2或EX2结束
4	家康之路	护送德川家康到达中央砦	任务2结束后
5	三河的骨气	在德川家康通过追分桥前，用稻姬击破真田信之	任务4成功且玩家操作的角色3生存
EX1	不顾武士之情	阻止山县昌景、米仓重继、三枝昌贞接近德川家康	【道具】A任务EX5发生；B任务5成功
EX2	击破分队	2分钟内击破高坂昌信、甘利信忠	【金钱】任务1开始后
EX3	居城的退路	在德川家康到达中央砦前，击破迹部胜资、秋山信友	【金钱】任务1结束后，玩家入侵西砦
EX4	忍者的追击	击破3名忍者队长，阻止其接近德川家康	【金钱】玩家接近东南区域的任意一名忍者队长
EX5	左近的埋伏	击破岛左近、仁科盛信、武田信丰	【金钱】任务5发生的前提下满足：A德川家康接近西侧的追分桥；B任务5结束
EX6	情谊与劲敌	击破真田信之	【武器】①与真田信之的友好度“信赖”以上；②任务EX1发生前击破真田信之；③玩家的击破数500以上
EX7	讨伐信玄	在武田信玄接近德川家康前将其击破	【道具】任务EX2～4全部成功

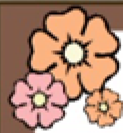


本多忠胜

稀有武器： 斗尖荒霸吐

官方条件： 操作本多忠胜，在除武田信玄和3名忍者队长以外的27名敌将中，击破12人以上。

流程参考： 条件简单粗暴，玩家的打法也可以任性奔放。忠胜本身的能力虽然强，但由于战斗中我方基本都处于敌人的士气强化区域，因此还是建议配合降低士气的战技。另外因为剧情需要，忠胜在终盘会死守西南砦不受玩家控制，因此从前期开始就要注意由他“收人头”，战斗过半就差不多可以满足击破条件了。注意输送兵是从武田本阵东南的屯所出现、直奔西侧而去的，逃脱路程很短，需提前派人卡位。



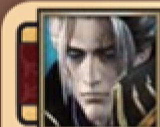
1575年 长筱之战

胜利条件： 击破武田胜赖

败北条件： 织田信长败退，或铁炮队长全灭

战历条件： 在武田胜赖离开武田本阵前将其击破过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	在铁炮中	击破真田幸村	A玩家接近真田幸村；B织田信长接近真田幸村；C真田幸村的体力低于50%以下
2	压制砦	击破高坂昌澄	任务1成功后
3	信之出阵！	击破真田信之	任务1成功后
4	武田的军师	击破岛左近	A任务EX6未发生的前提下，任务1成功、任务3结束；B任务1成功，任务3、EX6结束
5	潜入长筱	击破武田信廉、山县昌景	击破岛左近（第2次）、马场信房、内藤昌丰中任意1人
6	为了武田的将来！	击破真田信之	任务5成功后
EX1	武田的忍者	阻止女忍者到达撤退地点	【金钱】A任务1发生后；B玩家接近女忍者；C女忍者的体力低于50%以下；D击破真田幸村
EX2	雄志同在	击破横田康景，救出鸟居强右卫门	【道具】玩家接近鸟居强右卫门或横田康景
EX3	铁炮的时代	引诱武田信丰、土屋昌次到达马防栅前	【金钱】鸟居强右卫门或横田康景败退
EX4	武田的策略	阻止马场信房、内藤昌丰到达撤退地点	【金钱】任务4发生后
EX5	武田的骨气	击破真田幸村、女忍者	【金钱】任务EX1成功、任务6发生后
EX6	名叫黑田的军师	1分钟内击破岛左近	【金钱】①完成过关卡“贱岳之战”；②击破真田幸村（第1次）
EX7	真田兄弟	阻止真田信之、真田幸村会合	【武器】①完成过关卡“川中岛决战”；②击破真田信之、真田幸村（第2次）；③武田胜赖的体力低于50%以下

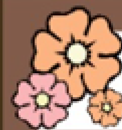


黑田官兵卫

稀有武器： 黄泉户大神

官方条件： 任务EX1～5全部成功。

流程参考： 同样没有特定击破要求，因此难度很低。官兵卫以默认的3号位出战，开场就原地待机，击破任务EX6的岛左近后转移到西南屯所前等待运输兵即可，重任交给其他人。1号位的角色击破真田幸村后继续向南，准备阻截真田信之；2号位需要一名强力角色，快速击破女忍者后要立刻赶去救援鸟居强右卫门，之后任务EX4同样交给他负责；4号位的同伴则向东负责任务EX3，之后就守在正北屯所，等任务EX5的援军出现后一并消灭。



1577年 手取川之战

胜利条件： 击破上杉谦信→（变更）击破所有敌将，或柴田胜家、阿市到达撤退地点

败北条件： 织田信长、柴田胜家或玩家败退→（追加）阿市败退

战历条件： 柴田胜家、阿市以及玩家全员的体力始终保持在50%以上过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	破坏均衡	击破鬼小岛弥太郎、新发田长敦、甘粕景继，压制中央砦	战斗开始后
2	军神降临	击破上杉谦信	①任务1结束；②任务EX1未发生或已结束（与任务EX6不可兼得）
3	织田信长撤退	击破上杉军追击部队的上杉景胜、直江兼续、甘粕景继、加地春纲，护送织田信长到达撤退地点	①操作角色中没有织田信长；②任务2或EX6结束后
4	柴田胜家特攻	击破上杉景信、水原亲宪、竹俣庆纲，压制松任城	A任务3成功后；B任务2或EX6结束后
5	死守松任城！	击破水庄繁长、色部长实、斋藤朝信	任务4成功后，玩家或柴田胜家入侵松任城
6	为保命的撤退	击破上杉景胜、直江兼续	任务4、5结束的前提下满足：A阿市与柴田胜家会合；B任务EX3成功
EX1	上杉谦信直辖忍者部队・轩辕	阻止5名忍者队长到达撤退地点	【金钱】①任务1开始后，玩家接近任意1名忍者队长；②忍者队长尚未到达目的地；③任务2未发生
EX2	杂兵也是宝贵的性命	击破柿崎晴家、栗林政赖，阻止铁炮队长败退	【金钱】铁炮队长生存的前提下，任务3发生后玩家接近柿崎晴家或栗林政赖
EX3	阿市的说服	护送阿市到达柴田胜家身边	【道具】①操作角色中没有阿市；②阿市尚未接近柴田胜家；③任务3、EX1、EX2成功
EX4	夺取七尾城	击破绫御前、上杉景虎，压制七尾城	【金钱】①与羽柴秀吉的友好度“好友”以下，秀吉从战场撤退后没有再返回；②任务4、5结束（与任务EX7不可兼得）
EX5	输了战争赢了大局	护送所有的我方武将到达撤退地点（击破所有敌将无法完成此任务）	【道具】①与羽柴秀吉的友好度“信赖”以上；②操作角色中没有羽柴秀吉，且秀吉生存；③我方没有武将败退；④任务6发生
EX6	魔王对军神	织田信长的体力保持在50%以上击破上杉谦信	【武器】①与织田信长的友好度“好友”以上；②操作角色中没有织田信长；③2分钟内完成任务1；④任务EX1成功（与任务2不可兼得）
EX7	秀吉夺城	协助羽柴秀吉击破绫御前、上杉景虎	【武器】①与羽柴秀吉的友好度“信赖”以上；②操作角色中没有羽柴秀吉，且秀吉生存；③任务4、5结束（与任务EX4不可兼得）

注：与羽柴秀吉的友好度达到“好友”以上后，还想触发任务EX4的话，只要操作角色中选择秀吉即可。

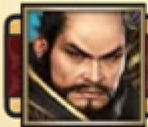


前田庆次

稀有武器： 天之琼鉾

官方条件： 开战后15分钟内，前田庆次的击破数1000以上。

流程参考： 凭庆次的实力达成千人斩可谓轻而易举，建议把他换到2号位，并带上会降低士气战技的同伴。开战后不急着完成任务1，先解决5名忍者队长后，在战场南半区轻松就能刷到600～700人。上杉军的水计成功后，用战技抵消士气强化效果，速杀任务3、EX2的相关敌将，等信长顺利撤退后，就又是庆次的独角戏了。

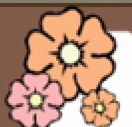


柴田胜家

稀有武器： 金刚武斧

官方条件： 任务2尚未发生时，操作柴田胜家在敌方士气下降前击破黑川清实、安田显元、桃井义孝。

流程参考： 首先明确一下条件——“不触发任务2”即表示不能完成任务1和EX1；“敌方士气下降前”指的是完成任务、推进流程导致的士气下降，玩家发动战技的效果不影响。条件虽然简洁，但要求胜家具备在士气强化区域内击杀敌将的能力，不妨带上2名有“恐慌”战技的同伴。胜家以默认的2号位出战后无视忍者队长，直接去中央战场击杀敌兵积蓄无双槽和练技槽（尽量不要碰敌将）。攒满5段练技后就杀入深红色区域，凭借无双极意的加成效果击杀敌将。之后可以再转回中央战场重复先前的步骤，待同伴的战技槽蓄满，击破另外两名武将就更加容易了。



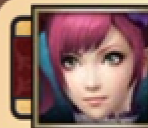
1577年 信长包围网

胜利条件： 击破松永久秀

败北条件： 织田信长、黑田官兵卫或玩家败退

战历条件： 用黑田官兵卫击破敌将20人以上过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	包围网落幕	击破松永久通、森好久	战斗开始后
2	笼城	击破毛利辉元、吉川元春，包围毛利元就	任务1成功后
3	奇袭本阵!	阻止敌方奇袭部队的柳生宗矩、弘中方明、儿玉就英、乃美宗胜入侵织田本阵	任务2成功后
4	救出被抓的伙伴	救出黑田官兵卫	A击破杂贺孙市；B任务3成功
5	为策献力	击破毛利元就	任务3成功后
6	敌方的追兵	击破小少将	击破小早川隆景
EX1	爱的守门人	击破杂贺孙市	【武器】任务3未发生的前提下，玩家接近杂贺孙市
EX2	潜藏的子弹	2分钟内找到并击破杂贺众的土桥守重、冈吉正、栗村三大夫（后两人分别在小少将初始位置南侧、森好久初始位置北侧砦内）	【金钱】任务5、6未发生的前提下，玩家进入地图中央的小块区域、发现土桥守重（冷泉元满初始位置东北）
EX3	大病初愈	黑田官兵卫的体力保持在50%以上获得胜利	【道具】击破小早川隆景
EX4	烧尽一切	击破4名火药兵，阻止火攻	【道具】任务EX2结束或未发生的前提下，击破毛利元就或小少将
EX5	打破策略	击破毛利元就、杂贺孙市，阻止我方武将败退	【武器】①与毛利元就、杂贺孙市的友好度“好友”以上；②我方没有武将败退；③任务5、EX1～2成功，任务EX3发生

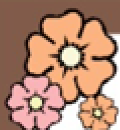


加西亚

稀有武器： 伊豆能卖钏

官方条件： 开战后2分钟内，操作加西亚击破杂贺孙市。

流程参考： 建议把加西亚换到2号位，开战后拍马直取孙市。由于时限很短，不足以攒满战技槽，而对方处在士气强化区域，且周围布满铁炮兵，故并不是轻松就能达成的。敌将岩成友通初始位置南侧的般若汤不妨加以利用，并给加西亚配备“骑神”效果的装备，一路上先用马上C4把练技槽蓄满，再下马用无双极意强攻。如果加西亚的实力不够强，也可以在3号位安排一名强力角色，开场后同样杀向孙市，将其血量削减大半后再操控加西亚补刀。



1577年 反信长联盟



胜利条件： 击破织田信长

败北条件： 毛利元就、上杉谦信或松永久秀败退

战历条件： 用同一名角色击破竹中半兵卫3次过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	反击的狼烟	击破前线的织田信忠、原长赖	战斗开始后
2	挫敌士气	2分钟内击破前田利家，令敌军士气下降	任务3未发生的前提下满足：A击破织田信忠；B击破原长赖；C玩家接近前田利家
3	分散工作	击破羽柴秀吉、蜂须贺小六，阻止三好长逸、岩成友通败退	任务2结束后满足：A任务EX1结束；B任务EX2发生；C任务EX3发生
4	拼死突击	击破森兰丸	任务3结束后满足：A任务EX6结束；B任务EX4失败；C任务EX4成功、任务EX5发生；D任务EX7结束
EX1	阻止火攻	2分钟内击破信贵山城的8名间谍	【金钱】任务1成功后满足：A操作角色中有松永久秀；B玩家接近黑田官兵卫
EX2	火攻报复	护送工作队长到达工作地点	【道具】任务EX1成功后
EX3	杂贺众的陷阱	3分钟内引诱佐久间信盛到达东北砦	【金钱】杂贺孙市生存、且任务3未发生的前提下满足：A任务1成功；B操作角色中有毛利元就；C玩家接近佐久间信盛
EX4	只身突击	3分钟内击破可儿才藏或金森长近，让上杉谦信突击织田本阵	【金钱】任务3发生后
EX5	在战场上宣示正义	击破浓姬	【金钱】任务EX4发生后
EX6	埋伏	4分钟内护送阿国到达目标地点	【道具】①操作角色中没有阿国，且阿国生存；②任务3发生后击破目标敌将任意1人
EX7	无风不起浪	4分钟内找出并击破竹中半兵卫3次，阻止流言	【武器】任务4未发生，任务EX1～4全部成功
EX8	（自认）轻松的突击	在石川五右卫门败退前击破织田信长	【金钱】①与石川五右卫门的友好度“信赖”以上；②任务1～3、EX1～7全部成功；③任务4发生



毛利元就

稀有武器： 阳神八咫鸟

官方条件： ①玩家的击破数500以上；②任务EX3、EX6成功。



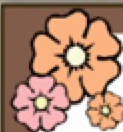
松永久秀

稀有武器： 月镰国摩侣

官方条件： 开战后15分钟内，任务EX1、EX2、EX7成功。

流程参考： 两人的稀有武器可以同时拿取。元就、久秀以默认的2、4号位出战，3号位用上杉谦信的好处是任务EX4可以自己主动达成，1号位推荐再带一个会降低士气战技的同伴。战斗的难点在于完成任务1后，相继触发的一连串的任务都是限时的，没有合理规划容易导致手忙脚乱。开战后1号位角色快速完成任务1；久秀原地待命，等任务EX1触发后击破所有的间谍；谦信向南、在士气强化范围外击破前田利家，再一路杀奔织田本阵；元就击破斋藤利治，并负责诱敌任务EX3。任务3的两名敌将由久秀和元就分头解决，1号位的同伴则负责保护工作兵长的任务，再转而保护阿国。谦信击破浓姬后，其他人在竹中半兵卫会出现的位置提前站好即可，击破数方面无需刻意刷就能满足。





1578年 西国征伐



胜利条件：击破毛利元就、长宗我部元亲→（追加）击破立花宗茂

败北条件：浅井长政或藤堂高虎败退

战历条件：织田信长击破100人以上，玩家全员击破300人以下过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	序口	击破冈吉正、桂元澄、乃美宗胜，压制上月城南砦	战斗开始后
2	火烧蝙蝠	护送火攻兵长到达上月城西砦	A战斗开始后一定时间；B击破乃美宗胜、桂元澄、冈吉正、金子元宅、吉良亲实、福留仪重、中岛可之助中任意1人
3	公主请退下	击破长宗我部元亲	任务2结束后
4	下一步	击破毛利隆元、宍户元孝、儿玉就方、吉川元春，压制上月城东砦、北砦	A任务3成功；B玩家入侵上月城东砦或上月城北砦
5	上陆的海龙	击破敌方奇袭部队的村上武吉、村上吉充、吉田贞重、吉田政忠，防卫我方本阵	A任务3成功；B击破任务4目标武将任意1人
6	出云的邀约	击破阿国	任务5发生后
7	强硬作风	击破任意5名敌将	任务1、4～6全部成功
EX1	穿过枪林弹雨	2分钟内找出并击破炮击手口羽通良、香川亲和（分别在上月城东砦门口、西砦的西北）	【武器】A任务3发生；B任务2发生后玩家入侵西北或东南的洞穴
EX2	诱惑的美女	击破小少将	【道具】立花宗茂登场前，玩家入侵西北砦
EX3	工作的真正意图	达成200连击的状态击破儿玉就英	【金钱】①任务5发生且立花宗茂尚未登场；②玩家入侵东南洞穴
EX4	来硬的不行就用更强硬的	3分钟内击破200名敌兵	【道具】任务7发生后
EX5	赞同的跟我来	用织田信长击破长宗我部元亲	【武器】①与织田信长的友好度“信赖”以上；②任务EX4发生且织田信长登场

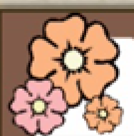


阿市

稀有武器：木花开耶·簪

官方条件：①操作阿市用协力奥义击破长宗我部元亲；②操作阿市在300连击以上的状态下击破立花闾千代；③操作阿市接近小早川隆景并在90秒内将其击破。

流程参考：3个条件都要求特定击破，且本关第4人强制为织田信长，建议带一位有增加连击数战技的同伴，阿市以默认的3号位出战即可。开战后根据提示逐个完成任务，任务EX1的两名隐藏敌将最好及时击杀，否则洞穴受炮击崩塌后不利于战斗后半段的走位。护送火攻兵长的任务完成后，阿市与2号位的同伴一起攻入上月城西砦前先中断存档，发动协力奥义时确保履历显示元亲为阿市击倒。立花军援兵到来时，毛利元就父子也会主动出击，此时不要急着接近，留在中央的区域以逸待劳，击破来犯的敌将完成任务7，等隆景的士气强化效果消除后再用阿市快速击倒。最后南侧的闾千代就很容易对付了，连击数不足时就用战技提供加成效果。



1579年 松永讨伐战



胜利条件：击破松永久秀

败北条件：毛利元就或毛利辉元败退

战历条件：在隐藏通路中击破敌将10名以上过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	盲信之弟	击破真田幸村、笕十藏	战斗开始后
2	夺取南砦	1分30秒内击破横谷幸重、穴山小助	任务1发生后
3	顽固的哥哥	击破真田信之	A玩家接近真田信之；B击破真田幸村一定时间后
4	今日的敌人	击破柳生宗矩	A任务3成功；B玩家接近柳生宗矩
5	舞蹈与谣言	2分钟内护送阿国到达村落	①操作角色中没有阿国，且阿国生存；②任务1、3成功
6	必须击破恶	击破杂贺孙市	A真田信之、真田幸村再度出现后；B玩家接近杂贺孙市
EX1	阻止夺回南砦	阻止长宗我部元亲入侵南砦	【金钱】任务5未发生的前提下满足：A任务1成功；B击破任务2目标敌将任意1人
EX2	昨日的朋友	击破小少将	【金钱】①任务EX3、6未发生；②玩家接近西南屯所（长宗我部信亲附近的），发现隐藏的小少将
EX3	混沌的希望	找出并击破风魔小太郎（位于中央屯所）	【道具】任务5发生后（与EX任务6不可兼得）
EX4	防止上田大火	1分钟内击破三好长逸	【金钱】阿国和我方增援到达村落
EX5	保护真田兄弟	在真田信之、真田幸村不败退的前提下获得胜利	【武器】任务EX4成功后
EX6	混沌的极致	击破风魔小太郎（击破两次分身后真身从东南屯所登场）	【武器】①与风魔小太郎的友好度“亲密”；②任务2、EX1成功；③任务5发生（与EX任务3不可兼得）
EX7	军神的铁槌	用上杉谦信击破松永久秀、松永久通	【道具】①与松永久秀的友好度“亲密”；②操作角色中有上杉谦信，用谦信入侵松永久秀所在的本丸



石川五右卫门

稀有武器：魁伐折罗

官方条件：开战后10分钟内，石川五右卫门的击破数400以上。

流程参考：条件非常直白，但由于敌方大部分时候都处于士气强化效果下，严重影响神速动作的杀敌效率。建议让五右卫门在2号位待机，并选择阿国出战，另外两名同伴要有战技“混乱”和“神闪”。在其他角色完成任务1～3和EX1后，阿国不要进入西北的村落区域，这样就不会触发EX4，城外的无士气强化区域都可以任由五右卫门积累杀敌数。清掉后如果还不够400人，就进入城内区域，配合战技的辅助效果杀敌。

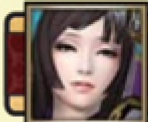


上杉谦信

稀有武器：天业云

官方条件：①开战后10分钟内，操作上杉谦信入侵本丸；②任务失败数为0。





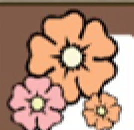
绫御前

稀有武器：天轮圣巫杖

官方条件：①操作角色中没有上杉谦信；②上杉谦信、阿国的体力保持在50%以上；③任务EX4成功。

流程参考：谦信的稀有武器重点在于快速推进主线任务，非主线相关的任务如EX2、3、6即使不触发也毫无影响，故意选择阿国、让任务5不能触发，也可以降低失败率。因此哪怕事先没练过谦信，让他守在我方本阵，等最后冲入本丸也一样可以成功。开战后任务2的两名敌将会积极地返回南砦，很难把他们引到士气强化范围外，故2、4号位中至少需要有一名强力角色以便速杀，并负责堵截西南角登场的长宗我部元亲，南砦中有一个般若汤可善加利用。随后即使不触发任务5，也要尽快护送NPC二宫俊实、水原亲宪、本庄繁长与阿国一同前往村落，他们关系到任务EX4的触发快慢。完成该任务后，真田兄弟加入的同时，松永久秀所在的本丸就会开门了。

绫御前的稀有武器由于条件限制，无法与谦信的一同拿取，但打法上没有区别。玩家可以选择阿国来自己确保体力，谦信的位置比较靠后，基本不用担心他的血量。



1582年 本能寺之变

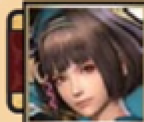
胜利条件：击破明智光秀

败北条件：织田信长或玩家败退

战历条件：主角击破500人以上并在10分钟内过关（“困难”以上难度）

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	迟来的杂贺众	击破杂贺孙市、下间赖廉、土桥守重	战斗开始后
2	不退缩	击破明智秀满、斋藤利三、安田国继、明智光近，从本能寺脱出	战斗开始后
3	二条城的危机	浓姬体力保持在50%以上击破明智光忠、箕浦大内藏、伊势贞兴	击破任务1、2目标敌将任意5人
4	与主队会合	击破妻木广忠、诹访盛直	A任务1、2结束；B任务3结束
5	还差一点就到明智本阵	2分钟内击破井河易家、木村吉清，对明智本阵实行火攻	任务3、4结束，且击破杂贺孙市
6	敌人就在本能寺	击破明智茂朝、斋藤利光、古川九兵卫	任务5发生后
EX1	浓姬所能做的	护送织田信忠、斋藤利治、小仓松寿到达妙觉寺	【道具】①操作角色中有浓姬（限4号位）；②任务3未发生；③织田信忠、斋藤利治、小仓松寿生存
EX2	明智军没料中的事	用自创主角击破100名敌兵	【武器】开战后1分钟内击破任务1、2目标敌将任意3人
EX3	不让你死	击破小川佑忠、阿闭贞征、津田信春，救出村井贞胜、前田玄以、团忠正	【金钱】A任务3结束；B玩家接近村井贞胜、前田玄以、团忠正任意1人
EX4	加西亚的战斗	击破加西亚，阻止森兰丸败退	【金钱】①与森兰丸的友好度“好友”以下；②任务5成功，且森兰丸生存（与任务EX6不可兼得）
EX5	孙市的战斗	阻止杂贺孙市与加西亚会合	【道具】加西亚生存的前提下接近再度登场的杂贺孙市，并满足：A与浓姬的友好度“好友”以下；B操作角色中没有浓姬（与任务EX7不可兼得）
EX6	兰丸的战斗	用森兰丸击破加西亚	【武器】①与森兰丸的友好度“信赖”以上；②操作角色中有森兰丸；③任务1～5、EX1～3全部成功（与任务EX4不可兼得）
EX7	浓姬的战斗	用浓姬击破杂贺孙市	【金钱】①与浓姬的友好度“信赖”以上；②操作角色中有浓姬（限4号位）；③任务3成功；④杂贺孙市再度登场（与任务EX5不可兼得）

注：与森兰丸的友好度达到“好友”以上后，还想触发任务EX4的话，只要有其他任意任务失败即可。

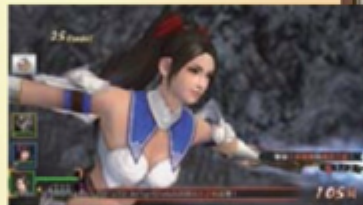


自创·双刀、大太刀

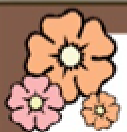
稀有武器：贰天伊坐那美、七代伊坐那岐

官方条件：①开战后10分钟内过关；②自创主角的击破数500以上。

流程参考：自创主角以默认的1号位出战，击破数方面不用担心，只要快速完成主线任务就能在时限内过关，EX任务大部分可以不去理会。建议同伴不选用信长、浓姬和兰丸的三人组，否则操作角色会随着剧情逐个减少，严重影响过关时间。本关的真正难点其实在于打出



任务EX6，因为必须完成此前的所有任务，尤其任务EX3非常容易失败，最好带上有“坚阵”或“复活”战技的同伴，并牢记3名NPC所处的位置，动作稍慢他们就会败退导致前功尽弃。



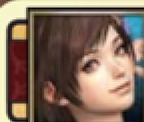
1582年 山崎之战

胜利条件：击破明智光秀

败北条件：羽柴秀吉败退→（追加）羽柴秀长败退

战历条件：击破300人以下并在10分钟内过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	一决天下之战	击破柴田胜定、妻木广忠、诹访盛直	战斗开始后
2	攻略天王山的桥头堡	击破松田政近、并河易家，压制天王山麓砦	A击破任务1目标敌将任意1人；B玩家入侵天王山麓砦
3	伤脑筋的孩子们	在我方武将入侵东砦、中央砦前，击破津田重久、津田信春	任务1或2成功后
4	与自幼效忠的武将一起	击破杂贺孙市、铃木佐大夫、津田监物	任务3发生后
5	包围歼灭	击破斋藤利三、阿闭贞征、阿闭贞大、明智茂朝、明智光近，不让其从山顶与北之洞穴出击	①任务4成功；②任务EX6未发生或已结束；③击破加西亚
EX1	藏忍于林	1分钟内击破3名间谍（都在中央区域的树上）	【武器】织田信孝遇袭前，玩家接近西南树林，发现任意1名间谍
EX2	宁宁忍术炸裂	用宁宁击破加西亚，压制胜龙寺城	【道具】①操作角色中有宁宁（限4号位）；②任务1～3成功
EX3	天降火花	在砦内击破50名敌兵，守卫天王山麓砦	【金钱】任务2成功后满足：A任务3结束；B击破任务4目标敌将任意2人
EX4	理想的天下	我方没有武将败退的前提下获得胜利	【金钱】①我方没有武将败退；②任务3、EX1、EX3成功；③击破加西亚；④任务5发生后、成功前
EX5	加西亚必死的决心	阻止加西亚与明智光秀会合	【道具】任务5结束后
EX6	掌握胜机	2分钟内击破伊势贞兴、安田国继、可儿才藏、藤田行政，压制山道	【金钱】①与黑田官兵卫的友好度“信赖”以上；②任务4成功、任务EX3发生；③击破加西亚
EX7	孙市特攻	击破杂贺孙市	【武器】①与羽柴秀吉的友好度“信赖”以上，与杂贺孙市的友好度“好友”以上；②操作角色中有羽柴秀吉；③玩家操作的4名角色体力保持在50%以上；④任务5结束



宁宁

稀有武器：丰玉翔小太刀

官方条件：①宁宁设在4号位；②任务EX2成功；③操作宁宁击破加西亚（2次）。

流程参考：任务EX2触发的前提就是宁宁以默认的4号位出战，任务EX5的加西亚也确保由她击破即可，其他EX任务可以无视。开战后兵分四路攻向天王山，几名角色都需要具备一定实力，因为任务2、3需要顶着士气强化效果完成。宁宁再度登场时，加西亚本身就因为奇袭而处在混乱状态，借助降低士气效果的战技可以轻松击破她。随后继续从三个方面向天王山施压，待明智军本阵开门后，加西亚第2次登场的位置是天王山东南屯所（位于地图正中央），最好提前派宁宁过去截杀。

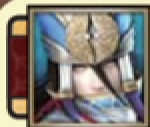


1582年 松永久秀之乱



胜利条件： 击破松永久秀
败北条件： 浅井长政或织田信长败退
战历条件： 用浅井长政击破所有敌将过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	第一枪	阻止岛津丰久入侵浅井本阵	战斗开始后
2	追求的乃是快乐	在佐佐木小次郎击破我方30名士兵前将其击破	任务1发生后
3	放~烟~火~！	击破石川五右卫门，阻止大炮的攻击	任务1发生后
4	长枪尚未折断	击破岛津丰久	①任务1、EX1结束；②击破岛津丰久（第1次）
5	枭翩然而降	击破松永久秀	任务EX1结束后
6	心之所在	击破最上义光、有马晴信、大崎义隆、龙造寺隆信	任务5成功后
EX1	各位大人好	阻止2名间谍入侵浅井本阵（南、北各1名）	【道具】任务1~3任意1个结束后
EX2	混沌王登场	阻止风魔小太郎及其分身入侵浅井本阵	【武器】任务EX1结束后
EX3	风云再起	2分钟内击破杂贺孙市	【金钱】A任务EX2结束；B击破岛津丰久（第2次）
EX4	来抓我啊	阻止松永久秀到达撤退地点	【金钱】任务6成功后
EX5	真·混沌王	最先击破风魔小太郎的真身（分身身上有白色的特效）	【金钱】①与风魔小太郎的友好度"好友"以上；②任务EX2发生

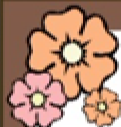


大谷吉继

稀有武器： 久久能智神采

官方条件： 操作大谷吉继击破杂贺孙市、岛津丰久（第1次）、伊达政宗、片仓小十郎、佐佐木小次郎、石川五右卫门、风魔小太郎（真身）。

流程参考： 建议把吉继换到1号位。开场后4号位的同伴守在南侧屯所，2、3号位的选择一人负责中央屯所（海北纲亲附近的）——稍后任务EX1的两名间谍会从这两处登场。吉继把正北的丰久引出士气范围击破，并无视小次郎的任务2，先返回我方本阵东北屯所——风魔的真身固定从这里出现。完成任务EX2的过程中，记得派一人去守护织田信长，任务4中再度登场的丰久是斗气状态的，很容易令信长败北。随后吉继去南侧击破孙市，以及东侧大炮据点的五右卫门，待士气效果消除后再解决小次郎和伊达主仆。松永久秀准备撤退时提前安排一个同伴过去挡路即可。

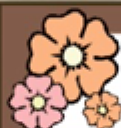


1582年 松永久秀之乱·改



胜利条件： 击破松永久秀
败北条件： 浅井长政或织田信长败退
战历条件： 浅井长政、大谷吉继、藤堂高虎、石田三成都用协力奥义击破过敌将过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	第一枪	阻止岛津丰久入侵浅井本阵	战斗开始后
2	追求的乃是快乐	在佐佐木小次郎击破我方30名士兵前将其击破	任务1发生后
3	放~烟~火~！	击破石川五右卫门，阻止大炮的攻击	任务1发生后
4	长枪尚未折断	击破岛津丰久	①任务1、EX1结束；②击破岛津丰久（第1次）
5	枭翩然而降	击破松永久秀	任务EX1结束后
6	心之所在	击破最上义光、有马晴信、大崎义隆、龙造寺隆信	任务5成功后
7	接近虚幻的龙	击破伊达政宗、片仓小十郎、原田宗时、鬼庭纲元、伊达成实、留守政景	任务6、EX4成功后
EX1	各位大人好	阻止2名间谍入侵浅井本阵（南、北各1名）	【道具】任务1~3任意1个结束后
EX2	混沌王登场	阻止风魔小太郎及其分身入侵浅井本阵	【武器】任务EX1结束后
EX3	风云再起	2分钟内击破杂贺孙市	【金钱】A任务EX2结束；B击破岛津丰久（第2次）
EX4	浸湿火药	找出并击破杂贺孙市（地图西北）	【武器】任务6发生后
EX5	真·混沌王	最先击破风魔小太郎的真身（分身身上有白色的特效）	【金钱】①与风魔小太郎的友好度"好友"以上；②任务EX2发生
EX6	分享心劳	用藤堂高虎和大谷吉继以协力奥义击破片仓小十郎	【道具】①与藤堂高虎、大谷吉继的友好度"亲密"以上；②操作角色中有藤堂高虎、大谷吉继；③任务7发生



1582年 明智光秀之乱



胜利条件： 击破明智光秀→（追加）击破柳生宗矩
败北条件： 织田信长、森兰丸或玩家败退→（追加）任意敌将到达本能寺本殿→（追加）黑田官兵卫败退
战历条件： 用森兰丸在达成500连击的状态下击破明智光秀过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	本能寺遭彻底包围	击破明智秀满、斋藤利三、安田国继	战斗开始后
2	二条城即将沦陷	阻止明智光忠、柴田胜定、伊势贞兴、阿闭贞大入侵二条城	战斗开始后一定时间
3	本能寺遭攻破	击破明智茂朝、山崎长德、諏访盛直	任务1或2结束
4	杀死信长	1分钟内击破柳生宗矩	玩家接近从东侧屯所登场的柳生宗矩（与任务EX6不可兼得）
5	绝望的猛攻	3分钟内阻止斋藤利光、松田政近、藤田行政、柳生宗严、木村吉清、阿闭贞征入侵本能寺本殿	任务4或EX6结束
6	逆转的开端	击破杂贺孙市、土桥守重、下间赖廉和3名杂贺众	任务3、5成功后
7	明智军即将溃败	击破加西亚、古川九兵卫、箕浦大内藏、明智光近	击破杂贺孙市
EX1	陷入困境的浓姬	击破3名弓兵长、3名铁炮队长，救援浓姬	【道具】①操作角色中没有浓姬；②任务3、5尚未成功；③玩家接近地图东北的任意1名弓兵长或铁炮队长
EX2	解救	击破妻木广忠、并河易家、御牧兼显，阻止村井贞胜、团忠正、野野村吉安败走	【金钱】A任务2、EX1成功；B玩家接近村井贞胜、团忠正、野野村吉安任意1人
EX3	完全胜利	我方没有武将败退的前提下获得胜利	【武器】我方没有武将败退的前提下，任务6发生
EX4	毫不留情的一步	护送火攻兵长到达目标地点	【金钱】任务6发生的前提下满足：A在90秒内完成任务6；B玩家接近南侧屯所（下间赖廉附近）
EX5	火场的大盗贼	阻止石川五右卫门入侵本能寺本殿	【道具】玩家接近从东北屯所登场的石川五右卫门
EX6	信长的信赖	1分钟内用自创主角以无双奥义击破柳生宗矩	【金钱】①完成过关卡"丰臣讨伐战"；②与织田信长的友好度"亲密"；③操作角色中有自创主角（限1号位）；④任务1~3结束（与任务4不可兼得）
EX7	非普通军师的活跃	用黑田官兵卫击破明智光秀、柳生宗矩	【武器】①完成过关卡"丰臣讨伐战"；②与黑田官兵卫的友好度"亲密"；③在黑田官兵卫登场后3分钟内完成任务7



织田信长

稀有武器： 蛇之靡正

官方条件： ①任务EX1成功；②操作织田信长，击破明智秀满、斋藤利三、安田国继、諏访盛直、山崎长德、明智茂朝中4人以上。



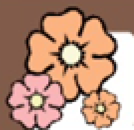


森兰丸

稀有武器： 神剑・神度

官方条件： ①任务2成功；②操作森兰丸击破柳生宗矩、杂贺孙市；③森兰丸的击破数200以上。

流程参考： 推荐两人同时拿取。建议把兰丸换到1号位，3号位安排一名有“猛攻”战技的强力角色。开战后信长亲手完成本能寺内的任务1；1号位角色负责任务2——注意伊势贞兴会从东侧妙觉寺的密道潜入二条城，如果不能快速击破其他三人的话，就把目标敌将全部都引到妙觉寺再开打。随后兰丸在战技的辅助下迎击斗气状态的宗矩，注意1分钟内没能击破的话他会强制撤退！1号位同伴去救援浓姬，兰丸则负责稍后防守本能寺本殿的任务5。信长强制撤退后，静待剧情对话逐一触发完，第1个输送兵会从宗矩登场的屯所出现。完成任务5能令敌方士气大幅下降，此时再派兰丸出去清理各地零散的杂兵、攒足击破数。官兵卫到来的同时中央关也会开启，兰丸向南击破孙市便大功告成了，第2个输送兵从正西屯所出现。



1582年 山崎防卫战

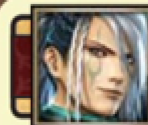


胜利条件： 击破羽柴秀吉

败北条件： 明智光秀、长宗我部元亲或明智秀满败退

战历条件： 在我方援军出现后3分钟内过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	压制山道	击破蜂须贺小六、木村重兹、山内一丰	战斗开始后
2	引诱工作・壹	护送松田政近、并河易家到达胜龙寺城	任务1成功后
3	引诱工作・贰	2分钟内引诱中村一氏、堀尾吉晴到达目标地点	任务1成功后
4	秀长主从	击破藤堂高虎、羽柴秀长	任务2、3结束后
5	自幼效忠的武将突击	击破石田三成、福岛正则、加藤清正、大谷吉继，防卫明智本阵	任务4开始后一定时间
EX1	阻止宁宁忍术炸裂	击破宁宁，阻止斋藤利三败退	【金钱】击破任务1目标敌将任意1人
EX2	谋反人惟任日向守	用明智光秀击破任意5名敌将	【武器】A操作角色中有明智光秀（1～3号位），任务3发生；B操作角色中有明智光秀（4号位），任务2、3结束
EX3	诱饵军师	击破黑田官兵卫	【金钱】战斗开始后10分钟内完成任务4、且任务5发生
EX4	宁宁的反击	击破宁宁	【道具】①我方没有武将败退；②任务2、3结束前，完成任务EX1；③任务4发生
EX5	死守天王山	直到战斗结束前，阻止敌方武将入侵天王山山顶	【武器】①与明智光秀、加西亚的友好度“亲密”；②任务1在1分钟内成功
EX6	共鸣的灵魂	明智光秀用协力奥义击破100名敌兵	【道具】①与明智光秀、长宗我部元亲的友好度“亲密”；②操作角色中有明智光秀；③玩家的击破数500以上；④任务2、3、5、EX1～2成功



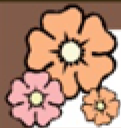
长宗我部元亲

稀有武器： 天津瓮三味星

官方条件： 操作长宗我部元亲用协力奥义击破藤堂高虎、石田三成、大谷吉继、福岛正则、加藤清正

流程参考： 条件本身不难，目标敌将大多可以在士气范围外击破，但却比较麻烦，难点就在于发动协力奥义时致命一击有可能是同伴造成的，故猛攻前建议先中断存档，击破后务必打开履历确认。其他3名角色最好带有“果敢”或“苛烈”战技，便于积蓄无双槽，另外同伴的无双奥义不能是突进型的（如织田信长、立花宗茂、风魔小太郎），这类招式容易把敌将击飞，导致元亲的无双无法命中。最后围攻高虎时要注意，先击破羽柴秀长会导致其爆斗气，故最好能把他挡在南砦外、更利于击破。





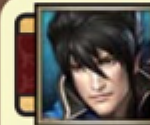
1583年 贱岳之战

胜利条件： 击破柴田胜家、阿市

败北条件： 羽柴秀吉败退

战历条件： 不使用无双奥义过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	现在开始反攻	在砦内击破100名敌兵，夺回贱岳砦	战斗开始后
2	大岩山砦救出战	击破佐久间盛政、安井家清，阻止中川清秀败退	战斗开始后一定时间
3	利家还在犹豫吗	护送羽柴秀吉到达前田利家把守的茂山砦前	A任务EX1结束；B任务EX1未发生，任务1、2结束；C福岛正则登场
4	在困惑之中	击破柴田胜家、阿市	前田利家撤退或被击破后
5	反覆无常的庆次	击破前田庆次	任务4发生后
EX1	阻止敌人到达砦!	阻止德山秀现、毛受胜照到达贱岳砦	【金钱】①战斗开始后2分钟内完成任务1；②羽柴秀吉尚未登场
EX2	勇往直前	击破拜乡家嘉，让福岛正则脱离绝境	【金钱】操作的角色（1～3号位）中没有福岛正则的前提下满足：A羽柴秀吉登场；B击破前田利长；C玩家入侵行市山砦北侧区域；D玩家入侵岩崎砦北侧区域
EX3	洗刷污名	击破佐久间安政，压制岩崎山砦	【金钱】①佐久间安政生存；②任务4结束前，完成任务EX2
EX4	压制行市山砦	击破前田利长、压制行市山砦	【金钱】①任务3发生中；②羽柴秀吉登场后，玩家接近前田利长
EX5	利家……	击破前田利家	【道具】①任务3发生中；②玩家入侵前田利家所在的茂山砦
EX6	鬼的智谋	阻止柴田胜政、不破直光入侵贱岳砦或岩崎山砦	【道具】①任务EX3成功前，任务4尚未发生；②任务EX1成功；③任务EX3成功后，玩家接近柴田胜家、阿市中的任意一人
EX7	保护柴田的武者们	阻止金森长近、浅见道西、武藤助十郎、三木自纲接近羽柴秀吉	【金钱】任务4结束后
EX8	确认倾奇者	击破前田庆次	【武器】①完成过关卡“大坂之阵”；②任务EX7结束前完成任务5；③任务EX7结束

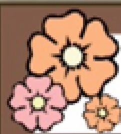


藤堂高虎

稀有武器： 冻刃月读

官方条件： 藤堂高虎的击破数1000以上。

流程参考： 推荐让高虎以1号位出战，快速完成任务1后转头去救中川清秀，同伴则在贱岳砦北门外把守，以阻挡稍后登场的德山秀现，只要不击破他，秀吉不会很快登场，玩家有充足的时间在战场南侧刷到400～500人。随后把高虎调回西侧、护送秀吉的同时击破沿途的敌人，完成任务4、5后，西北区域的士气会大幅降低、足够完成千人斩。另外值得一提的是，任务3和任务EX5分别是说得利家、击破利家，看似冲突实际上可以同时达成。只要在秀吉登场后派一人护送，另一名角色冲入行市山砦完成任务EX4，再入侵茂山砦触发任务EX5，并把利家打个半残。等秀吉靠近砦门，触发剧情对话后再迅速击破利家即可。



1583年 岐阜城之战



胜利条件： 击破阿市

败北条件： 明智光秀败退→（追加）3名补给兵到达岐阜城

战历条件： 压制所有屯所且一次都没有被敌方夺回，并在15分钟内过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	阻断补给路线	击破柴田胜家、大久保忠世	战斗开始后
2	讨伐织田的反骨心	用长宗我部元亲击破前田利家	玩家入侵中央砦
3	把握狗不在的时候	击破佐久间盛政	A玩家或明智光秀接近前田利家；B玩家接近佐久间盛政；C击破前田利家
4	中央砦攻防	击破服部半藏	任务1、3成功后
5	阻止补给到达	阻止补给兵到达岐阜城	A服部半藏的体力低于一定值以下；B击破任务6目标敌将任意1人
6	守护敌地中的自阵	阻止佐佐成政、井伊直政、本多正信入侵明智本阵	任务1、3成功后
7	悲伤的鬼柴田	击破柴田胜家	任务4～6、EX3结束的前提下满足：A操作角色中有明智光秀；B任务EX3发生后一定时间；C任务EX4结束；D击破德川家康
EX1	战国最强的女孩	在稻姬开始进军前将其击破	【金钱】玩家接近稻姬
EX2	等待补给车的人	击破鸟居元忠，阻止兵粮到达	【金钱】任务7发生前，玩家接近西南屯所
EX3	与最强之人对峙	阻止本多忠胜入侵中央砦	【武器】任务5发生后
EX4	戒备明智光秀的周遭	阻止神原康政、丹羽氏重、渡边守纲、奥平信昌、安藤直次、本多重次接近明智光秀	【道具】任务4～6中任意2个结束
EX5	与织田合作的人们	2分钟内击破不破直光、毛受胜照、原长赖、柴田胜政	【金钱】任务5成功后，玩家接近目标敌将任意1人
EX6	家康与石舟	用柳生宗矩击破德川家康	【道具】①与柳生宗矩的友好度“亲密”；②操作角色中有柳生宗矩；③任务EX3成功、任务EX4发生
EX7	以协力回敬协力	用协力奥义击破井伊直虎、早川殿	【武器】①完成过关卡“德川家康之乱”；②玩家操作的角色没有一人败退；③任务6、EX4成功；④玩家入侵岐阜城

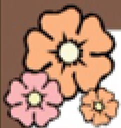


岛左近

稀有武器： 猛壬那刀

官方条件： ①任务EX2成功；②岛左近击破全部5名补给兵。

流程参考： 把左近换到4号位，开战后兵分两路——2、3号位的角色向西，逐步完成任务2、3、6，并回防本阵负责任务EX4；左近与1号位的角色一同向南，任务1、4、EX1都可以交给同伴，左近的任务是在任务EX3触发、南砦开门后，击破本多忠胜身边的第1个补给兵。随后左近向西南屯所移动，触发并完成任务EX2。柴田胜家再度登场后，补给兵每隔一段时间就会从正南、西北的屯所出现，前后共4名，因此只要操作岛左近及时击破，便能将稀有武器收入囊中。



1584年 小牧长久手之战

胜利条件： 击破织田信雄、德川家康

败北条件： 羽柴秀吉或本阵长败退

战历条件： 敌方士气一段都未下降的前提下过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	破坏均衡之力	击破本多正信、牧野康成	战斗开始后一定时间
2	展开迂回作战	击破石川数正	A击破任意2名敌将；B击破任务1目标敌将任意1人；C任意任务结束
3	建立前哨基地	击破丹羽氏重，阻止森长可、远藤庆隆败退	任务2发生后满足：A丹羽氏重、水野忠重、内藤清成任意1人的体力低于50%以下；B击破石川数正；C击破任意4名敌将
4	为了胜利	护送蒲生氏乡到达工作地点	A击破丹羽氏重；B玩家入侵地图西南区域
5	迅速的行动	击破稻姬、井伊直虎	A任务EX6未发生、任务4发生后；B任务EX6结束后
EX1	强韧的意志	1分钟内击破本多忠胜，阻止福岛正则败退	【武器】战斗开始后
EX2	改变历史之力	击倒永井直胜、安藤直次，阻止池田恒兴败退	【金钱】任务2未发生且池田恒兴生存的前提下满足：A玩家接近石川数正；B石川数正的体力低于70%以下
EX3	本大爷大活跃！	用福岛正则以无双奥义击破水野忠重、内藤清成	【金钱】①任务3发生，任务EX1成功；②远藤庆隆、森长可、玩家操作的角色4生存
EX4	忍者来袭！	阻止服部半藏突破乐田城门	【金钱】任意4个任务成功的前提下满足：A击破任意11名敌将；B任意6个任务结束
EX5	改写历史之力	2分钟内在小牧山东北砦内击破100名敌兵	【金钱】玩家入侵小牧山东北砦
EX6	稻参战！	1分钟内击破稻姬	【道具】①与稻姬的友好度“好友”以上；②战斗开始后5分钟内；③任务3成功、任务5未发生；④玩家入侵小牧山东南砦或小牧山东北砦
EX7	我比较强！	在达成500连击的状态下击破本多忠胜	【金钱】①与福岛正则的友好度“信赖”以上；②任务EX1成功且福岛正则生存；③击破石川数正；④任务5未发生；⑤任意5个任务结束；⑥玩家接近本多忠胜（第2次）



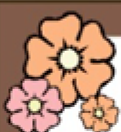
羽柴秀吉

稀有武器： 三贵宇津皇子

官方条件： 任务成功数8个以上。

流程参考： 难度非常低，即使没练过秀吉，让他全程守在本阵也可以拿到。1号位需要强力角色硬拼本多忠胜，在1分钟内完成任务EX1，再去解决任务1的敌将；3号位角色负责任务EX2、2（注意触发顺序）；救出的4号位角色向南完成任务3、EX3。随后4号角色返回我方本阵南侧，在正东屯所前准备阻截任务EX4的服部半藏；1号角色攻入小牧山东北砦触发EX5、6，二者择一完成即可满足8个任务的要求，令输送兵登场了。





1585年 四国征伐

胜利条件： 击破长宗我部元亲

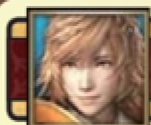
败北条件： 毛利辉元、宇喜多秀家或蜂须贺小六败退→（追加）羽柴秀长败退

战历条件： 压制敌方所有屯所并在10分钟内过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	开始登陆四国	击破吉良亲实、香川亲和	战斗开始后
2	分离作战	击破小少将	玩家入侵东北砦或海上砦
3	还没来的援军	护送工作兵到达引田城北门	任务2成功后
4	引田城攻防战	击破杂贺孙市，夺取引田城	任务3成功后
5	斩断战场！	击破香宗我部亲泰	任务4成功后
6	惊涛骇浪的奇袭	1分钟内击破柳生宗矩、香川信景、依冈左京	A玩家入侵西砦；B击破香宗我部亲泰
EX1	驱散敌人！	1分30秒内击破100名敌兵	【金钱】任务1成功后
EX2	一领具足	2分钟内发现6名隐藏的民兵（无需击破）	【金钱】任务3发生后
EX3	忠臣的判断	击破谷忠澄	【金钱】玩家入侵西北砦
EX4	驰骋战场的美女	再度击破小少将	【道具】①玩家入侵中央砦；②击破小少将（第1次）；③玩家接近小少将（第2次）
EX5	驰骋战场的帅哥	再度击破杂贺孙市	【武器】任务4成功、任务6发生
EX6	隆景的风格	用小早川隆景避开6名民兵，击破长宗我部信亲、香西佳清	【道具】①与小早川隆景的友好度“好友”以上；②操作角色中有小早川隆景，用隆景入侵中央砦
EX7	四国的霸主	用无双奥义击破长宗我部元亲	【武器】①与长宗我部元亲的友好度“好友”以上；②任务6成功

注：任务3、5、EX1～4都要在任务6“惊涛骇浪的奇袭”结束前才能触发（成功或失败无影响）。



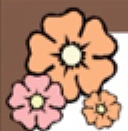


小早川隆景

稀有武器： 沫那艺剑

官方条件： 操作小早川隆景完成任务6、EX2、EX6。

流程参考： 由于任务EX2的时间较赶，需要准备一匹快马。开战后2号位的隆景和1号位同伴原地不动，3号位角色入侵东北砦，砦门封锁后由他完成任务1、2，一之船和二之船的防守工作交给1号位和后登场的4号位同伴。随后战线不要推进得太快，任务3发生后工作兵交给同伴负责护送，隆景则立刻快马加鞭、开始寻找6名隐藏的民兵（具体位置如图）。压制引田城、我方援军从东南到来后，中央砦便会开门，由隆景进入触发任务EX6。砦内有士气强化效果，且不能误杀任何民兵，建议中断存档，并发动“混乱”战技，先朝着墙角跑，敌将会积极地追过来，再凭借C3、杀阵等攻击范围小但威力大的招式尽快击破，砦内还有一个全回复的般若汤可供利用。最后隆景攻入西砦，用无双极意配合攻击强化型战技秒杀敌将，输送兵就会从奇袭敌方本阵的悬崖上出现。



1585年 濑户内合战

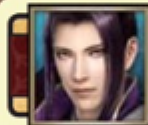


胜利条件： 击破小早川隆景

败北条件： 明智光秀或加西亚败退

战历条件： 用无双奥义击破所有敌将过关

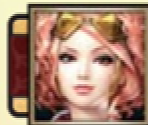
编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	平定混乱	击破严岛神社内的武将任意3名	战斗开始后
2	防止岛津入侵	阻止新纳忠元、猿渡信光、伊集院忠栋入侵宫尾城	任务1发生后
3	出现的鬼	击破岛津义弘、岛津义久	击破任务4目标敌将任意1人
4	反击的中央砦	击破白石宗实、原田宗时	A中央砦开门；B任务2结束；C任务5结束
5	为友报仇	击破立花宗茂、立花闾千代	A玩家接近岛津义弘、岛津义久；B玩家入侵地图东南区域
6	船上的时髦男	击破伊达政宗	任务3、5成功后
EX1	伊达的忠臣	阻止片仓小十郎到达撤退地点	【金钱】A战斗开始后一定时间；B玩家接近片仓小十郎；C任务1成功
EX2	迷上雅的魅力	用无双奥义击破阿国	【金钱】玩家接近严岛神社南侧屯所（吉川元长附近）
EX3	五右卫门战斗的理由	击破石川五右卫门	【道具】任务EX2成功后
EX4	时髦男与时髦女	用小少将击破伊达政宗、片仓小十郎	【武器】①与小少将友好度“亲密”；②操作角色中有小少将；③任务EX1～3成功，任务6发生



明智光秀

稀有武器： 灵剑布都御魂

官方条件： ①开战后10分钟内；②击破吉川元春、二宫俊实、伊达成实、岛津岁久、留守政景、岛津丰久、立花宗茂、立花闾千代、荐野增时、小野镇幸。



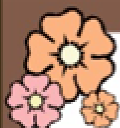
小少将

稀有武器： 迦具夜羽衣

官方条件： ①小少将的体力保持在50%以上；②操作小少将击破片仓小十郎（第1次）、阿国、石川五右卫门、吉川元春、二实宫俊、伊达成实、浜田隆景、宍户元孝、椙杜隆康、吉川元长、白井贤胤。

流程参考： 如果玩了“濑户内合战·改”就会发现，光秀的目标敌将是该关卡中任务5、EX4、EX5的相关人物，即岛左近、长宗我部元亲、柳生宗矩讨死时才会依次登场，故只要快速推进主线任务并尽快击破就可以轻松达成。由于不限制由光秀击破，因此与小少将的稀有武器并不冲突，两人可以同时拿取。

把小少将换到1号位，开战后按“椙杜→白井→片仓→浜田→宍户&吉川”的顺序一路击杀，随后在严岛神社南侧的屯所完成任务EX2、3，之后就在此处待机即可。其他同伴负责尽快完成主线任务，士气强化范围内的立花夫妇最为难缠，最好预留两个“混乱”战技。我方突破中央砦后，神社也会开门，让小少将靠近岛左近，并击破随后出现的3名敌将就可以拿到稀有武器了。光秀的稀有武器则还需要派人解决从宫尾城屯所出现的岛津丰久等人。注意两名输送兵分别是从东南和西北屯所登场的，逃跑路线都很短，务必提前派人站位。



1585年 濑户内合战·改



胜利条件： 击破小早川隆景

败北条件： 明智光秀或加西亚败退→（追加）岛左近败退→（追加）柳生宗矩或长宗我部元亲败退

战历条件： 用明智光秀接近我方所有武将后过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	平定混乱	击破严岛神社内的武将任意3名	战斗开始后
2	防止岛津入侵	阻止新纳忠元、猿渡信光、伊集院忠栋入侵宫尾城	任务1发生后
3	出现的鬼	击破岛津义弘、岛津义久	击破任务4目标敌将任意1人
4	反击的中央砦	击破白石宗实、原田宗时	A中央砦开门；B任务2结束；C任务5结束
5	朋友有难，拔刀相助	击破立花宗茂、立花闾千代，阻止长宗我部元亲败退	A玩家接近岛津义弘、岛津义久；B玩家入侵地图东南区域
6	船上的时髦男	击破伊达政宗	任务3、5成功后
EX1	伊达的忠臣	阻止片仓小十郎到达撤退地点	【金钱】A战斗开始后一定时间；B玩家接近片仓小十郎；C任务1成功
EX2	迷上雅的魅力	用无双奥义击破阿国	【金钱】玩家接近严岛神社南侧屯所（吉川元长附近的）
EX3	五右卫门战斗的理由	击破石川五右卫门	【道具】任务EX2成功后
EX4	被包围的岛	击破吉川元春、二宫俊实、伊达成实，阻止岛左近败退	【金钱】玩家接近岛津义弘、岛津义久
EX5	在隆景的计划中	击破岛津丰久、岛津岁久、留守政景，阻止柳生宗矩败退	【金钱】任务EX4发生后
EX6	加西亚想保护的东西	用加西亚击破立花宗茂、立花闾千代、荐野增时、小野镇幸	【武器】①与加西亚、明智光秀友好度“亲密”；②操作角色中有加西亚；③任务5发生
EX7	时髦男与时髦女	用小少将击破伊达政宗、片仓小十郎	【武器】①与小少将的友好度“亲密”；②操作角色中有小少将；③任务EX1～3成功，任务6发生



1587年 户次川之战

胜利条件： 击破岛津义弘、岛津家久
败北条件： 大友义统败退→（追加）黑田官兵卫败退
战历条件： 我方没有武将败退的前提下过关（剧情败退不算）

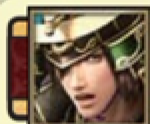
编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	未察觉的死地	击破伊集院久宣、种子岛久时	战斗开始后
2	户次川渡河	击破岛津以久、岛津忠辰，确保仙石秀久的进军路线	任务1成功后
3	督军逃亡	护送仙石秀久到达北砦	任务1、2成功后
4	丰久疾驱	阻止岛津丰久入侵镜城	我方援军登场后
5	骨气受挫	击破任意5名敌将	任务4或EX1结束后
EX1	疾风般的追击	击破山田有信或岛津家久，阻止两人会合	【武器】任务3或EX7结束后
EX2	不露破绽	1分钟内击破上井觉兼	【金钱】任务2未发生的前提下，玩家接近西侧屯所、发现隐藏的上井觉兼
EX3	忠义之士	5分钟内阻止户次统常败退	【武器】①战斗开始后6分钟内；②任务2成功、任务3发生
EX4	亲信之仇	击破新纳忠元	【金钱】不满足任务EX7的场合（与任务EX7不可兼得）
EX5	智将的强袭	阻止岛津岁久入侵府内城	【金钱】①我方武将败退3人以下；②任务5发生；③岛津岁久尚未入侵府内城；④玩家接近岛津岁久
EX6	疯狂剑士	1分钟内击破佐佐木小次郎	【金钱】任务5发生后，玩家的击破数500以上
EX7	为了我的孩子	阻止新纳忠元接近长宗我部信亲	【金钱】①与长宗我部元亲的友好度“信赖”以上；②操作角色中有长宗我部元亲（限1、2号位）；③任务3发生后，仙石秀久入侵北砦或体力低于50%以下（与任务EX4不可兼得）
EX8	讨鬼	用无双奥义击破岛津义弘	【道具】①与岛津义弘、立花宗茂的友好度“好友”以上；②战斗开始后12分钟内；③任务5成功



1590年 小田原征伐

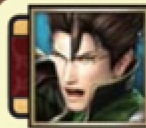
胜利条件： 击破北条氏康
败北条件： 丰臣秀吉败退，或我方任意3名武将败退
战历条件： 击破甲斐姬10次以上过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	突破城门	击破把守城门的北条氏光、北条氏规、北条氏忠	战斗开始后
2	熊也差不多腻了	击破甲斐姬（完成任务4后方能彻底击破）	任务1成功后
3	城外骚乱・壹	击破风魔小太郎	玩家入侵甲斐姬所在的中央区域
4	城外骚乱・贰	歼灭三之丸北条军的长尾显长、山角定胜、成田氏长、壬生义雄、千叶直重、垪和康忠（陆续出现）	击破风魔小太郎
5	压制城内	击破北条氏政、北条氏直	击破甲斐姬
EX1	天下大盗贼～邂逅～	在丰臣军突破城门前，击破石川五右卫门	【金钱】任务1发生后、成功前
EX2	天下大盗贼～小聪明～	在歼灭三之丸的北条军前，击破石川五右卫门的真身（击破3个分身后，真身从西北丰臣本阵出现）	【道具】任务4发生后、成功前
EX3	天下大盗贼～有样学样～	击破风魔小太郎的真身	【武器】任务3成功，任务EX2发生后
EX4	抢夺……不到兵粮	击破5名铁炮兵长	【金钱】任务2成功前，玩家入侵东北兵粮库
EX5	天下大盗贼～惜别～	击破石川五右卫门	【道具】①任务EX2～3成功；②玩家入侵天守
EX6	不屈不挠	击破甲斐姬、风魔小太郎、北条氏规、北条氏忠、北条氏光、千叶直重、山角定胜、长尾显长	【武器】①与北条氏康友好度“好友”以上；②在任务4成功前击破甲斐姬10次以上；③任务成功数10个以上；④任务5成功



伊达政宗

稀有武器： 大霸狩
官方条件： 操作伊达政宗用无双奥义击破甲斐姬10次以上。



片仓小十郎

稀有武器： 天石楯
官方条件： 操作片仓小十郎，接近石川五右卫门并在1分钟内将其击破（共6次）。
流程参考： 只要不完成任务4，任务2中的甲斐姬即使被击倒也会反复登场，而本关的战历条件就是击破甲斐姬10次（之后她登场时的台词会显得有气无力）。完成任务1、二之丸开门后，先把城外的任务3和EX4完成，这样甲斐姬所在区域的士气强化效果就会消除，更利于政宗击破她。任务4的目标敌将可留最后一个不杀，给政宗充足的时间。而想多使用奥义，只需带上会“果敢”、“苛烈”战技的同伴提供无双槽。

小十郎的稀有武器则完全考验速杀敌将的操作，除了石川的相关任务外，EX3也必须完成。五右卫门的出场位置分别为——EX1：地图西南角；EX2：东北兵粮库外、地图南侧区域、西南舍曲轮内、西北我方本阵（真身）；EX5：小田原天守。交战地点都不是士气强化区域，但对方最后一次登场时为斗气状态，需提前准备好强化战技。由于此役我方任意3名武将被击破就会导致败北，故需要对NPC予以保护，城外出现敌援军时要尽快击破，并压制周边的屯所，最好配合“坚阵”、“复活”战技。





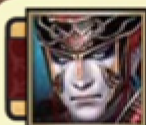
1590年 小田原守城战



胜利条件： 击破丰臣秀吉
败北条件： 北条氏康或北条氏政败退→（追加）伊达政宗败退
战历条件： 在天守的屋顶上击破敌将3名以上过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	寡不敌众	击破150名敌兵	战斗开始后
2	波状攻击	击破加藤清正、藤堂高虎	A任务1成功、任务EX1成功或未发生；B玩家接近加藤清正或藤堂高虎；C我方武将败退2人以上；D任务EX1未发生的前提下击破任意敌将4人以上
3	伊达军的救援	击破丰臣秀长、长束正家、池田辉政、浅野长政	任务2发生后
4	氏康的人望	击破大谷吉继、增田长盛、筒井定次、九鬼嘉隆、高山重友	A任务2、3成功；B我方武将败退8人以上
EX1	一支钓	击破福岛正则	【武器】福岛正则生存的前提下，2分钟内完成任务1
EX2	被盯上的兵粮	击破细川忠兴、堀秀政，阻止松田宪秀败退	【金钱】松田宪秀生存的前提下，玩家进入东北兵粮库
EX3	稚嫩的少女	击破长谷川秀一、石川数正，阻止加西亚败退	【金钱】①操作的角色中没有加西亚；②任务3发生后，加西亚接近小田原城本丸西门
EX4	燃烧吧！小田原城	2分钟内击破4名间谍，阻止火攻	【武器】任务2、3成功前，玩家在舍曲轮发现任意1名间谍
EX5	发射吧！小田原城	1分钟内击破石田三成，阻止焙烙	【道具】①玩家入侵丰臣本阵；②尚未击破任务4目标敌将任意1人；③任务3发生后，击破目标敌将任意2人、或任务2成功
EX6	夹着尾巴逃走的猴子	阻止丰臣秀吉到达撤退地点	【道具】①与丰臣秀吉的友好度“亲密”；②残余敌将4人以下；③任务EX1～5全部成功；④丰臣秀吉再度登场

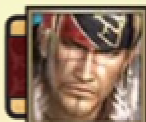




风魔小太郎

稀有武器：暗御津破

官方条件：操作风魔小太郎完成任务EX1～5。

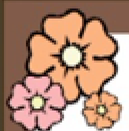


北条氏康

稀有武器：戒杖刀天常立

官方条件：任务EX6发生后。

流程参考：氏康的稀有武器条件其实就是完成EX1～5并击破大量敌将，不妨两人一起拿取。风魔以1号位出战，由于开战后中央区域立刻会被士气强化效果覆盖，氏康和另一名同伴（需降低士气的战技）先退守到天守内部，风魔需要具备一定的实力才能保证杀敌效率，边杀敌的同时边向东北兵粮库移动，触发并完成任务EX2。随后前往西南的舍曲轮区域，福岛正则差不多正好进军到此，连随后发现的间谍一并解决（位置如图）。加西亚开始进军后，风魔迅速前往西门外的屯所击破奇袭部队。随后完成任务2、3并击倒周遭的大众脸，让敌方士气下降。任务4的援军登场时，风魔立刻突入对方本阵，借助“混乱”战技触发并完成EX5——第一个运输兵就会从东侧屯所登场。随后在非士气强化区域内逐一击破敌将，丰臣秀吉再度登场触发任务EX6时，第二个运输兵便会在舍曲轮内出现。



1591年 大坂城奇袭

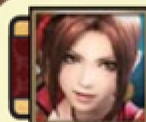


胜利条件：击破前田利家

败北条件：伊达政宗、上杉景胜、甲斐姬或片仓小十郎败退→（追加）宁宁到达撤退地点

战历条件：在玩家操纵的3名角色从未接近敌将的前提下过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	包围大坂城·壹	击破毛利胜永、长宗我部盛亲，压制东南砦	战斗开始后
2	包围大坂城·贰	击破后藤又兵卫、明石全登，压制中央砦	任务1发生后
3	大动作的诱敌	把大野治胤、细川赖范引到真田丸外击破	A任务1或2成功；B任务EX2发生；C玩家入侵真田丸
4	真田城的最大势力	击破真田信之、真田幸村、真田昌幸、青木一重、速水守久、伊东长实	A任务EX2失败；B任务3结束，任务EX2成功
5	古典但很有效的计策	护送火攻兵长到达大坂城	击破任务4目标敌将4人以上
6	最强九州联合军	击破岛津义弘、岛津丰久、立花宗茂、立花闾千代	任务4、5结束后
7	宁宁最后的忍术	阻止宁宁的真身到达撤退地点（分身身上有白色的特效）	A击破任务6目标敌将2人以上；B玩家接近宁宁
EX1	包围大坂城·叁	3分钟内击破6名铁炮队长	【金钱】玩家接近成田氏长、后藤又兵卫或薄田兼相所在区域
EX2	完美的布阵	2分钟内击破郡宗保、大野治长、山口弘定，压制南砦	【金钱】A任务3结束后；B战斗开始后经过2分钟，任务1或2仍未成功
EX3	同归于尽	在敌方增援出现前，击破中岛氏种、真野赖包	【金钱】任务4发生中、任务6尚未发生的前提下，玩家接近真田丸屯所
EX4	景胜的好意	用上杉景胜阻止雾隐才藏接近加西亚	【金钱】①操作角色中有上杉景胜、没有加西亚，且加西亚生存；②击破任务4目标敌将3人以上
EX5	同心协力	2分钟内用协力奥义击破100名敌兵	【道具】①操作角色中有甲斐姬、上杉景胜，且两人各自的击破数150以上；②任务6发生
EX6	切磋琢磨	2分钟内用伊达政宗、直江兼续，同时击破宁宁的分身（将宁宁分身的体力削减到一定程度，击破一个后立刻换人击破另一个）	【武器】①操作角色中有直江兼续、伊达政宗，且两人各自的击破数150以上；②任务7发生
EX7	加西亚的报恩	用加西亚阻止雾隐才藏接近上杉景胜	【道具】①与上杉景胜、加西亚友好度“亲密”；②以前游戏时曾完成过任务EX4；③操作角色中有加西亚、没有上杉景胜；④击破任务4目标敌将3人以上
EX8	截长补短	用片仓小十郎以无双奥义击破前田利家	【武器】①与前田利家友好度“亲密”；②操作角色中有片仓小十郎；③任务1～7全部成功

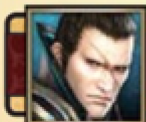


甲斐姬

稀有武器：龙刃八岐大蛇

官方条件：任务7发生前，操作甲斐姬击破除前田利家、宁宁外的敌将30人以上。

流程参考：“熊姬”的稀有武器比较麻烦，建议把她换到1号位，并带上3名会降低士气战技的同伴。开战后甲斐迅速完成任务1、2。任务EX1可交给同伴们负责，甲斐到南侧击破薄田兼相，随后她在完成诱敌任务3的同时，连附近的木村重成、渡边糺也一并干掉。前期顺利的话此时EX2会先触发，让甲斐迅速冲入南砦完成，再转头杀入真田丸，凭借战技的效果击破这里的5名敌将，大门开启后出去解决外围的3名援军。火攻兵长出现后由甲斐负责护送，沿途有2名埋伏的敌将供她击破。任务6触发的同时，地图上还会有6名大众脸登场，先让甲斐解决他们，再击破岛津伯侄、立花夫妻中的任意两人，就正好能满足30名敌将的数量要求（景胜的专属任务EX4不影响）。在任务7发生前，输送兵便会从西南屯所出场。



上杉景胜

稀有武器：大铊都牟刈

官方条件：①战斗开始20分钟以内；②操作上杉景胜完成任务EX1～4；③任务EX5成功。

流程参考：触发任务EX5必须带上甲斐姬，把景胜换到2号位后，推荐再配上分别会“混乱”和“果敢”战技的两名同伴。开战后景胜原地待命，由同伴分头完成任务1、2。任务EX1触发后是第一个难点，全部的铁炮兵长都要由景胜击破，在炮火密集的情况下切勿吝惜无双槽和极意，并配合战技效果快速杀敌。随后的任务3同样交给同伴，景胜负责攻入没有士气强化效果的南砦，轻松完成任务EX2。之后的真田丸攻坚战是第二个难点，景胜要主动突入包围，优先完成任务EX3就立刻脱出，准备回去堵截雾隐才藏。火攻结束、任务6发生前需要两人都杀满150人才能触发EX5，这是最后一个难点，因为此时城外所剩的敌兵已经不多，2分钟内用协力奥义击破要求玩家控制的4名角色两两组队，分别杀向城内的士兵聚集处，此前还需预留好尽可能多的无双槽。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE



1595年 丰臣讨伐战



胜利条件： 击破丰臣秀吉
败北条件： 织田信长败退，或织田本阵陷落
战历条件： 玩家进入能进入的所有区域后过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	速攻	击破加藤嘉明、片桐且元、平野长泰、胁坂安治，扫平大坂城下	战斗开始后
2	利家还是老样子	用织田信长击破前田利家	操作角色中有织田信长的前提下满足：A战斗开始后一定时间；B击破任务1目标敌将2人以上；C玩家接近前田利家
3	三成的指挥	3分钟内阻止敌方入侵大炮东、西据点（中途有1名忍者队长会突然从忍道南侧出现）	A任务2发生；B玩家接近堀尾吉晴、浅野幸长、长束正家、前田玄以、浅野长政、增田长盛中任意1人
4	迟来	击破加藤清正、福岛正则，入侵大坂城内	①任务1成功；②任务2结束或前田利家撤退；③任务3结束
5	在此阻挡	击破石田三成、大谷吉继	任务EX2或EX3发生后
EX1	进攻大手门的布局	击破小西行长、宇喜多秀家，压制西砦	【武器】任务3结束前玩家入侵西砦
EX2	左近的军略	击破岛左近、池田辉政、黑田长政	【金钱】从东侧的御造门入侵大坂城（与任务EX3不可兼得）
EX3	彻底抗战的准备	击破细川忠兴、大野治长、仙石秀久、山内一丰	【金钱】从西侧的大手门入侵大坂城（与任务EX2不可兼得）
EX4	为友奔波	击破前田利家	【金钱】任务5成功后
EX5	自幼效忠的三将决心	阻止石田三成、加藤清正、福岛正则与丰臣秀吉会合	【金钱】①任务4成功后一定时间；②任务EX4发生；③击破石田三成
EX6	无上的喜悦	用森兰丸击破任意5名敌将	【武器】①与森兰丸的友好度“亲密”；②操作角色中有森兰丸，且击破数200以上
EX7	天下布武	用织田信长以无双奥义击破丰臣秀吉	【道具】①与织田信长的友好度“亲密”；②操作角色中有织田信长；③任务EX5发生

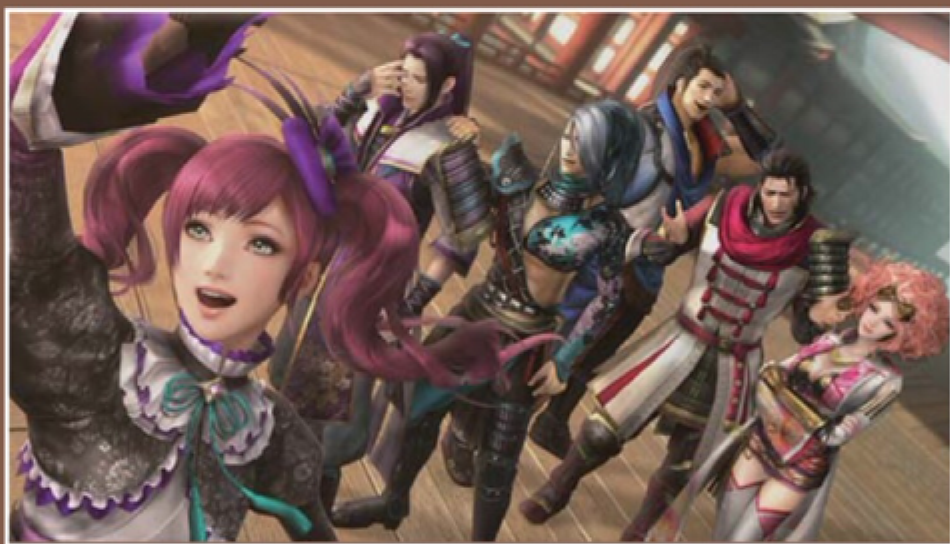


杂贺孙市

稀有武器： 狱焰火具土

官方条件： ①开战后10分钟内；②任务EX2成功；③操作杂贺孙市击破岛左近、池田辉政、黑田长政、前田利家（第2次）；④杂贺孙市的击破数500以上。

流程参考： 孙市以默认的4号位出战，建议带上织田信长并安排在2号位(不用选森兰丸）。开战后等敌将离开士气强化范围后再出手，完成任务1后孙市和信长分别守在真田丸出口的东、西两侧，信长击杀主动出击的利家，完成任务2所降低的士气对后面的战斗有很大的影响。1号位同伴去忍者队长偷袭的忍道南侧待机，3号位派一名强力角色去强攻西砦。顶过任务3的3分钟时限后，孙市直接去东侧屯所攻击加藤清正，3号位同伴负责西北的福岛正则。时间充裕的话孙市可以趁机刷一下击破数，再从东侧攻入大坂城，利用“狙击”配合士气下降的战技快速击破3名潜伏的敌将后，孙市返回地图中央偏南的屯所，同伴则攻入真田丸解决石田三成和大谷吉继。利家再度登场时立刻击破就能让输送兵从大坂城内出现了。





1595年 丰臣讨伐战·改



胜利条件： 击破丰臣秀吉
败北条件： 织田信长败退，或织田本阵陷落
战历条件： 用织田信长击破所有敌将过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	速攻	击破加藤嘉明、片桐且元、平野长泰、胁坂安治，扫平大坂城下	战斗开始后
2	利家还是老样子	用织田信长击破前田利家	操作角色中有织田信长的前提下满足：A战斗开始后一定时间；B击破任务1目标敌将2人以上；C玩家接近前田利家
3	三成的指挥	3分钟内阻止敌方入侵大炮东、西据点（中途有1名忍者队长会突然从忍道南侧出现）	A任务2发生；B玩家接近堀尾吉晴、浅野幸长、长束正家、前田玄以、浅野长政、增田长盛中任意1人
4	迟来	击破加藤清正、福岛正则，入侵大坂城内	①任务1成功；②任务2结束或前田利家撤退；③任务3结束
5	在此阻挡	击破石田三成、大谷吉继	任务EX2或EX3发生后
6	重情义的军师归返	击破黑田官兵卫	任务EX4发生后
EX1	进攻大手门的布局	击破小西行长、宇喜多秀家，压制西砦	【武器】任务3结束前玩家入侵西砦
EX2	左近的军略	击破岛左近、池田辉政、黑田长政	【金钱】从东侧的御造门入侵大坂城（与任务EX3不可兼得）
EX3	彻底抗战的准备	击破细川忠兴、大野治长、仙石秀久、山内一丰	【金钱】从西侧的大手门入侵大坂城（与任务EX2不可兼得）
EX4	为友奔波	击破前田利家	【金钱】任务5成功后
EX5	秀吉的家臣们	击破石田三成、加藤清正、福岛正则、岛左近、大谷吉继	【道具】①任务4、5成功后一定时间；②任务6发生；③击破岛左近（第1次）后一定时间，或任务EX3发生
EX6	无上的喜悦	用森兰丸击破任意5名敌将	【武器】①与森兰丸的友好度“亲密”；②操作角色中有森兰丸，且击破数200以上
EX7	天下布武	用织田信长以无双奥义击破丰臣秀吉	【道具】①与织田信长的友好度“亲密”；②操作角色中有织田信长；③任务EX5发生



1600年 关原之战

胜利条件： 击破石田三成
败北条件： 德川家康或本阵长败退→（追加）石田三成到达撤退地点
战历条件： 击破所有的敌将并在15分钟内过关

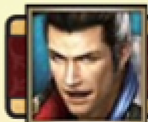
编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	决战开幕	在我方武将败退前，击破岛左近、前野忠康、蒲生赖乡	战斗开始后
2	忠义的形式	在3分钟内护卫吉川广家，使其体力保持在50%以上	任务1结束后
3	劝降工作	护送黑田长政到达小早川秀秋处	任务2发生后
4	为了朋友	击破大谷吉继	①任务2、3结束；②任务EX1未发生或已结束
5	小狗的突进	击破岛津丰久	任务2、3结束后
EX1	布局	击破把守南之关的糟屋武则	【金钱】任务3未发生的前提下满足：A玩家接近糟屋武则；B糟屋武则的体力低于50%以下
EX2	为毛利所做的准备	1分钟内在关原中央部击破50名敌兵，援助池田辉政移动	【金钱】①任务1发生且未失败；②击破任务1目标敌将任意1人；③池田辉政生存
EX3	自作主张的奇袭队	击破小少将、长宗我部盛亲、长束正家	【金钱】①任务2发生前玩家的击破数150以上；②任务2发生后
EX4	讨伐西军主力	击破宇喜多秀家、小西行长	【金钱】①任务3发生；②玩家操作的所有角色体力保持在50%以上
EX5	吉继最后的计策	阻止平塚为广、户田胜成入侵东军本阵	【道具】①任务4发生；②西南砦闭门或击破大谷吉继；③敌将从未入侵东军本阵
EX6	镇西之风登场	击破立花宗茂	【道具】①玩家接近岛津义弘或岛津义久，且连续击破两人（10秒内）；②立花宗茂未与岛津义弘或岛津丰久会合
EX7	岛津的退路	阻止岛津义弘到达撤退地点	【武器】①与岛津义弘、井伊直虎的友好度“信赖”以上，与岛津丰久的友好度“好友”以上；②岛津义弘生存；③任务5成功
EX8	三成配不上的人	击破岛左近	【武器】①与石田三成、岛左近的友好度“信赖”以上；②战斗开始后15分钟内；③任务1开始后在30秒内击破岛左近；④任务4、5结束



德川家康

稀有武器： 煌刃护加武

官方条件： 任务1～3、EX2、5成功。



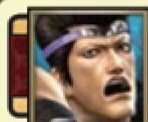
柳生宗矩

稀有武器： 八意思兼太刀

官方条件： 操作柳生宗矩击破岛左近（第1次）、岛津义弘、岛津丰久、立花宗茂、小少将。

流程参考： 宗矩换到1号位，家康以默认2号位出战。开场宗矩就趁着敌方的鼓舞效果尚未发动立刻猛攻岛左近，中央战场的两名敌将交给3号位同伴解决、并完成任务EX2，4号位同伴则守在东南砦门外。任务1结束前注意刷足全队150人的击破数，随后宗矩回撤到东北屯所边，3号位角色护送池田辉政，4号位角色负责任务2。宗矩击破小少将后就可以转移到岛津伯侄所在的砦外把守，待小早川秀秋反叛，战局就会向东军大幅倾斜。大谷吉继所在西南砦开门后派一人进入、触发EX5，中央战场留一位同伴负责解决两名大众脸就可以打出家康的稀有武器。宗矩则在击破两名岛津后移动到西侧屯所，击破赶来的立花宗茂，同样能轻松达成条件。



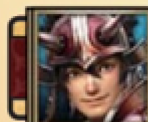


福岛正则

稀有武器： 执金刚神杵

官方条件： ①玩家的击破数500以上；②任务6、EX6成功。

流程参考： 由于任务EX6的特殊性，限制了3名登场角色，另一名同伴需要有过硬的实力以及“混乱”战技。开战后三成略微向南移动少许守住屯所，1号位角色在击破井伊直虎后先不杀另外两个目标，趁着敌方士气尚未提高尽快刷一下击破数，同时也积蓄战技槽。完成任务1后发动士气降低战技，由1号位角色速杀任务2的敌将2～3人（留1个），三成则去击破半藏的2个分身。随后再触发任务3，操控正则在战技的辅助下替小早川秀秋解围，清正登场后他的任务相对容易一些，另一名同伴尽快去东南砦救援吉川广家。顶住以上这最艰苦的一段战斗后，任务5、EX6就会相继触发，此时敌方的士气强化区域已经所剩无几，让“笨蛋三人组”分头拒敌，都不难解决。任务6发生时东军还会做一波最后的反抗，攻入本阵时要注意，本多忠胜等人都在斗气状态，千万别因为一时松懈导致前功尽弃。

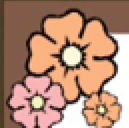


岛津丰久

稀有武器： 战镗迩迩芸

官方条件： ①岛津丰久设在1或2号位；②任务5成功；③操作岛津丰久击破井伊直虎（第1次）、井伊直政、松平忠吉。

流程参考： 比起福岛正则要容易得多了，丰久以1号位出战，再辅以3名强力同伴。开战后由丰久完成任务1，随后他就可以撤回到本阵负责防守、抵御服部半藏的偷袭，其他攻坚任务都交给同伴们解决。随后的流程就与正则的稀有武器没什么区别了，降低士气的战技依旧是此役必备。任务6触发后，运输兵会从东南砦登场，他的逃脱路线很短，需提前派人准备好。



1600年 关原决战

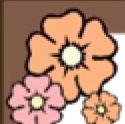


胜利条件： 击破德川家康→（追加）击破本多忠胜、真田信之

败北条件： 石田三成或本阵长败退→（追加）福岛正则败退→（追加）加藤清正败退→（追加）德川家康到达撤退地点

战历条件： 击破所有的敌将并在15分钟内过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	击退先锋	击破井伊直虎、井伊直政、松平忠吉	战斗开始后
2	前线混乱	在我方武将败退前，击破细川忠兴、田中吉政、筒井定次、龟井兹矩	击破任务1目标敌将2人以上
3	投靠风潮	在小早川秀秋体力低于50%以下前，击破胁坂安治、朽木元纲、赤座直保、小川佑忠	任务2结束的前提下满足：A击破任务EX1目标敌将1人以上；B任务EX1失败
4	三个笨蛋一起修理	击破黑田长政、加藤嘉明、织田长益	A任务3发生后一定时间；B击破任务3目标敌将2名以上；C小早川秀秋的体力低于一定值以下
5	为了德川的天下	阻止柳生宗矩、藤堂高虎、井伊直虎入侵中央砦、西砦或西南砦	任务3、4、EX1结束
6	秀忠队抵达	3分钟内击破德川秀忠、本多正信、神原康政、大久保忠佐、本多忠政	任务5结束
EX1	锁定本阵的影子	阻止服部半藏及分身入侵西军本阵	【金钱】击破任务2目标敌将1人以上
EX2	广家孤立	击破稻姬、池田辉政、山内一丰，阻止吉川广家败退	【金钱】①任务4发生；②吉川广家体力在一定值以上；③玩家入侵东南砦
EX3	完全压制关原	压制所有的屯所	【道具】①任务4发生前玩家的击破数400以上；②任务4发生
EX4	与志同在	我方没有武将败退的前提下获得胜利	【金钱】任务6发生前我方没有武将败退
EX5	东国无双与信浓狮子	用协力奥义击破本多忠胜、真田信之	【武器】①残余敌将数3人以下；②在2分钟内完成任务6
EX6	三个笨蛋的奋斗	3分钟内用石田三成、福岛正则和加藤清正累计击破100名敌兵	【金钱】①与石田三成、福岛正则、加藤清正的友好度“亲密”；②操作角色中有石田三成、福岛正则、加藤清正；③用三成完成任务EX1；④用正则完成任务3；⑤用清正完成任务4
EX7	狩猎狸猫	阻止德川家康到达撤退地点	【武器】①与德川家康、服部半藏的友好度“亲密”；②任务6发生前完成任务EX3；③任务6结束



1600年 柳川之战

胜利条件： 击破立花宗茂

败北条件： 黑田官兵卫、加藤清正或锅岛直茂败退

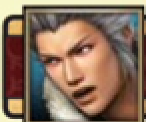
战历条件： 击破敌将13人以下过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	立花军先锋	击破安东家忠、安东范久、石松政之	战斗开始后
2	填上外壕	压制矢留砦、东南砦	击破任务1目标敌将任意1人
3	意外的反包围	击破荐野增时	①击破内田镇家、北原种兴；②矢留砦或东南砦关门
4	诱敌的诱敌	阻止十时惟久、高野大膳、安东幸贞入侵东军本阵	任务3发生后
5	真正的目标	阻止传令队长到达目标地点	任务4发生后，玩家接近任意1名传令队长
6	立花的重臣们	击破小野镇幸、由布惟信、十时连贞	A任务5结束；B传令队长撤退
EX1	一气呵成地进攻	1分钟内击破尾山种速、新田镇实	【武器】任务1发生后在1分钟内完成
EX2	意外的双重包围	击破立花直次	【道具】①任务3发生且尚未结束；②玩家进入矢留砦或东南砦
EX3	挥剑的理由	用宫本武藏击破佐佐木小次郎	【金钱】①操作角色中有宫本武藏；②宫本武藏在击破数300以上的前提下接近佐佐木小次郎
EX4	疾风迅雷突击本阵	击破立花闾千代	【金钱】①任务6成功，任务EX5未发生；②立花闾千代尚未入侵东军本阵；③玩家接近立花闾千代
EX5	为了太平盛世	击破所有的敌将获得胜利	【金钱】任务1、2、4～6、EX2全部成功
EX6	背后袭击！	协助服部半藏击破矢岛重成、有马伊贺	【武器】①与服部半藏的友好度“信赖”以上；②任务5结束前、或传令队长撤退前，玩家接近服部半藏
EX7	曾并肩作战的伙伴	用加藤清正以无双奥义击破立花宗茂	【道具】①与加藤清正的友好度“亲密”；②操作角色中有加藤清正；③任务6结束前，清正的击破数300以上；④任务6结束



宫本武藏

稀有武器：磐裂根裂剑
官方条件：任务EX3成功。



加藤清正

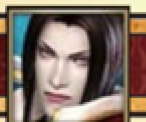
稀有武器：虎刃火广金
官方条件：①任务EX2成功；②操作加藤清正击破立花直次或荐野增时；③操作加藤清正击破立花訚千代。
流程参考：武藏、清正以默认位置出战，并带上降低士气战技的同伴。由于并不要求任务EX1，故开战后无需着急，不妨先等所有角色的战技槽蓄满，任务1的3名敌将全部交给武藏击破也便于他积累杀敌数。任务2发生后派清正和一名同伴分别进入矢留砦和东南砦，并在战技的辅助下完成随后触发的任务3和EX2。武藏和另一名角色分别守在中央和西南屯所处，负责堵截任务4出现的敌将。在此过程中佐佐木小次郎会狂笑着登场，其出现位置会根据武藏的所在位置发生变化，不妨先跟他保持距离，待完成任务4时敌方的士气就会下降，武藏刷足击破数后再在强化区域外解决他——输送兵是从中央偏西屯所登场。完成任务6后訚千代会主动出击，同样让清正在士气强化区域外轻松击破她，输送兵就会从东南砦内出现。





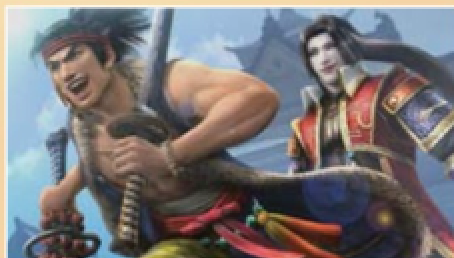
岛津义弘

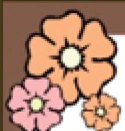
稀有武器：大槌伊武岐
官方条件：任务7发生前，任务EX5成功。
流程参考：义弘可以用默认4号位出战，即难点任务都交由同伴负责。开战后2号位角色迅速接近东侧的服部半藏，可以趁着剧情对白的时段、在他奋起前将其击破；1、3号角色负责任务1，其中3号位角色还需要肩负EX1、EX2的重任。完成任务3后敌方援军到来，士气强化区域会覆盖整个战场，最好能预留两次“混乱”战技来抵消，不要被敌将入侵我方本阵，否则他们会进入斗气状态，进而更难对付。坚持到完成任务4、岛津援军登场时士气强化区域就将消除殆尽，提前预留好无双槽，并立刻控制我方角色两两走到一起，在任务6的半藏击破30名士兵前，快速用协力奥义刷满100人即可。



佐佐木小次郎

稀有武器：田道间守刀
官方条件：①佐佐木小次郎的击破数700以上；②任务EX6、EX7成功。
流程参考：任务所限，小次郎必须安排在3号位。前中段的战斗流程与义弘的一致，只不过EX1和2都要由小次郎完成。这样当任务4发生后，宫本武藏才会从西侧屯所再度登场，小次郎需要顶着士气强化效果用无双奥义・皆传优先击破他。除了提前准备好练技槽和战技外，建议先把他引出深红色的区域再发起猛攻。注意这里如果用一次奥义同时完成任务EX3和EX6，后者很可能会因为触发BUG导致失败，故建议提前中断存档。顺利触发任务EX7后，先完成任务4，等我方援军到来后再打加藤清正会轻松一些。如果小次郎的击破数不够，此后再刷也是完全可以的。



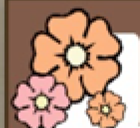


1600年 柳川防卫战



胜利条件： 击破黑田官兵卫、加藤清正、锅岛直茂
败北条件： 立花宗茂、立花直次或小野镇幸败退
战历条件： 用佐佐木小次郎使用无双奥义・皆传5次以上过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	开始交战	击破母里太兵卫、有马晴信、成富茂安、锅岛茂贤	战斗开始后
2	开拓希望之道	2分钟内击破服部半藏	任务1发生后
3	开始侵攻	击破栗山利安、大村喜前、饭田直景，压制矢留砦	任务1成功后
4	东军的真本事	击破锅岛胜茂、黑田直之、后藤太郎助、加藤重次、井上之房、竹中重利	任务3成功后
5	东军动摇	击破8名铁炮队长	任务4成功后
6	半藏的决心	阻止服部半藏击破我方士兵（30人内）	任务5发生后
7	总大将出击	2分钟内击破黑田官兵卫、加藤清正、锅岛直茂	任务5或6结束后
EX1	杀出血路	2分钟内用佐佐木小次郎击破100名敌兵	【金钱】击破任务1目标敌将1人以上
EX2	剑豪现身	2分钟内用佐佐木小次郎击破宫本武藏	【金钱】任务EX1成功后
EX3	毫无破绽的黑田官兵卫	阻止锅岛茂里、森本一九入侵西北砦	【金钱】任务4发生后，玩家接近锅岛茂里或森本一久
EX4	风起	用立花宗茂击破加藤清正	【道具】①操作角色中有立花宗茂（1～3号位）；②击破任务4目标敌将3人以上前，立花宗茂的击破数300以上（与任务EX7不可兼得）
EX5	梦幻共斗	用协力奥义击破100名敌兵	【武器】战斗开始后10分钟内任务5发生
EX6	活着才能体会的乐趣	用佐佐木小次郎以无双奥义・皆传击破宫本武藏	【道具】①与佐佐木小次郎、宫本武藏的友好度“亲密”；②操作的角色中有佐佐木小次郎（限3号位）；③任务EX1～2成功；④任务4发生
EX7	为斩而救	用佐佐木小次郎击破加藤清正	【金钱】①操作角色中有佐佐木小次郎（1～3号位）；②击破任务4目标敌将3人以上；③任务4成功前，任务EX6成功（与任务EX4不可兼得）

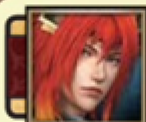


1601年 江户征伐



胜利条件： 击破德川家康
败北条件： 石田三成或我方任意3名武将败退
战历条件： 江户城天守开门后3分钟内击破德川家康过关

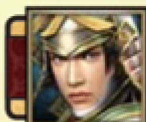
编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	分散包围阵	击破细川忠兴、龟井兹矩、蜂须贺至镇、寺泽广高、京极高知	战斗开始后
2	因缘的伊达家	协助佐竹义宣击破伊达成实、鬼庭纲元、后藤信康、留守政景	战斗开始后
3	向城内推进	击破黑田长政、池田辉政，为火攻做准备工作	任务1成功后
4	江户第二城的激斗	4分钟内击破柳生宗矩、德川秀忠、浅野幸长、竹中重门、浅野长政、加藤嘉明	任务3成功后
5	东军的骨气	击破本多忠胜、藤堂高虎、伊达政宗、井伊直虎	任务4结束后
EX1	联手攻击	阻止3名传令兵长到达目标地点	【金钱】2分钟内完成任务1
EX2	假兵粮库	击破兵粮库的5名间谍（间谍会假装成米俵，靠近时现身）	【金钱】玩家入侵东北兵粮库、发现任意1名间谍
EX3	为主君奔走	只击破服部半藏的真身（真身有红色斗气）	【道具】达成600以上连击的前提下，击破任务4目标敌将中除柳生宗矩外任意1人
EX4	伊达铁炮队	击破片仓小十郎和4名铁炮队长	【金钱】玩家的击破数400以上的前提下，击破任务4目标敌将中除柳生宗矩外任意1人
EX5	吉继之仇	击破毛利辉元、吉川广家、毛利秀元、安国寺惠琼	【道具】①与大谷吉继、石田三成的友好度“亲密”；②击破服部半藏、片仓小十郎；③击破东军本阵外所有敌将的前提下，任务5发生



石田三成

稀有武器： 志那读神扇

官方条件： 操作石田三成击破本多忠胜、井伊直虎、藤堂高虎、伊达政宗、柳生宗矩。



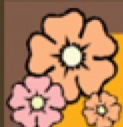
直江兼续

稀有武器： 神直毗御剑

官方条件： 任务2、EX1～4成功。

流程参考： 建议以兼续2号位、三成4号位的配置出战。任务1毫无压力，交给后三名角色快速完成，确保任务EX1顺利触发；1号位同伴向北解决任务2的敌将后，直接冲入兵粮库完成任务EX2。此后舍曲轮内就没有士气强化效果，任务3会轻松不少。任务4发生后先让三成击破柳生宗矩，同伴分别到东南和西南屯所外以逸待劳。攻入中央区域后要注意EX3和EX4的前提条件，400击破不难达成，不擅长提升连击数的玩家不妨带上“闪光”属性的武器或用“连舞”、“乱舞”战技辅助。服部半藏只需击破有斗气的真身，分身就会自动消失。大谷吉继强制阵亡后的对白比较多，要等剧情全部结束第1个输送兵才会登场。随后三成杀向江户城内、逐一击破目标武将，其他人负责解决外围赶来的大众脸援军并压制周边屯所，切勿让NPC败退3人以上，导致功亏一篑。





1601年 江户征伐·改



胜利条件： 击破德川家康

败北条件： 石田三成或我方任意3名武将败退→（追加）大谷吉继败退

战历条件： 在70秒内从兵粮库南门通过舍曲轮南门、移动到江户城天守后过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	分散包围阵	击破细川忠兴、龟井兹矩、蜂须贺至镇、寺泽广高、京极高知	战斗开始后
2	因缘的伊达家	协助佐竹义宣击破伊达成实、鬼庭纲元、后藤信康、留守政景	战斗开始后
3	向城内推进	击破黑田长政、池田辉政，为火攻做准备工作	任务1成功后
4	江户第二城的激斗	4分钟内击破柳生宗矩、德川秀忠、浅野幸长、竹中重门、浅野长政、加藤嘉明	任务3成功后
5	东军的骨气	击破本多忠胜、藤堂高虎、伊达政宗、井伊直虎	任务4结束后
6	不能失去的朋友	击破吉川广家，阻止大谷吉继败退	任务4、EX5结束后
EX1	联手攻击	阻止3名传令兵长到达目标地点	【金钱】2分钟内完成任务1
EX2	假兵粮库	击破兵粮库的5名间谍（隐秘会假装成米俵，靠近时现身）	【金钱】玩家入侵东北兵粮库、发现任意1名间谍
EX3	为主君奔走	只击破服部半藏的真身	【道具】达成600以上连击的前提下，击破任务4目标敌将中除柳生宗矩外任意1人
EX4	伊达铁炮队	击破片仓小十郎4名铁炮队长	【金钱】玩家的击破数400以上的前提下，击破任务4目标敌将中除柳生宗矩外任意1人
EX5	奇怪的吉川	2分钟内援助岛左近和吉川广家会合	【金钱】①操作角色中没有岛左近，且岛左近生存；②击破任务4目标敌将3人以上
EX6	应守护的未来	击破所有的敌将	【武器】战斗开始后15分钟内击破吉川广家
EX7	义将的胜利	用无双奥义击破德川家康	【武器】①完成过“江户征伐·改”；②操作角色中有真田幸村、石田三成或直江兼续；③任务5发生前我方没有武将败退；④2分钟内完成任务5



▶战历条件要求的路线如图所示。



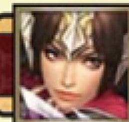
1601年 立花山城决战

胜利条件： 击破德川家康

败北条件： 立花訚千代或玩家败退→（追加）立花宗茂败退

战历条件： 在立花山城东砦或南砦中击破敌将10名以上过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	男人最重要的事	击破福岛正则	战斗开始后
2	活人剑是谁的	击破矢泽赖康、本多忠政，救援佐佐木小次郎	战斗开始后
3	手帕是苍蓝疾电	阻止藤堂高虎、藤堂高吉、渡边了接近立花訚千代	A任务1成功；B玩家接近佐佐木小次郎
4	伯父，我在这里	用岛津丰久击破100名敌兵	任务EX2发生，且发生中的任务数1个以下
5	稳扎稳打的一步	击破柳生宗矩	任务EX3发生后
6	拉网	引诱井伊直政、结城秀康到达伏兵地点	任务1、5成功后
7	逆转的终章	击破神原康政、大久保忠佐、鸟居忠政，攻入岩屋城	任务6、EX2结束，且发生中的任务数1个以下
EX1	趁鬼不在的时候	击破大久保忠邻、本多正信	【金钱】任务4成功前，玩家接近大久保忠邻
EX2	拜启，来自北国	在伊达军突破立花山城砦前，击破伊达政宗、片仓小十郎	【道具】任务1～3中任意2个结束
EX3	报恩的方式	用立花宗茂击破福岛正则	【金钱】任务1、EX2成功后
EX4	避雷针	击破真田信之、稻姬、铃木忠重，阻止立花訚千代败退	【武器】任务6发生后（与任务EX6不可兼得）
EX5	我们来铺路	击破所有的敌将	【金钱】①任务EX1～3成功；②任务7发生
EX6	化作风神	用立花宗茂击破真田信之、稻姬、铃木忠重，阻止立花訚千代败退	【道具】①与真田信之、稻姬的友好度“亲密”；②操作角色中没有立花訚千代；③任务6发生（与EX任务4不可兼得）
EX7	再次击破	用岛津丰久击破本多忠胜	【武器】①与本多忠胜的友好度“亲密”；②操作角色中有岛津丰久；③任务7发生



立花訚千代

稀有武器： 天雷磐长

官方条件： ①操作立花訚千代击破稻姬、真田信之；②立花訚千代的击破数300以上；③立花宗茂的击破数200以上。



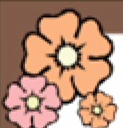


立花宗茂

稀有武器： 天御柱神咆哮

官方条件： ①操作立花宗茂击破本多忠胜；②立花宗茂的击破数300以上。

流程参考： 立花夫妇的稀有武器非常适合一起拿，闾千代换到2号位出战。开战后闾千代与1号位的同伴交换位置，即闾千代去立花山南砦负责任务1，同伴跑到立花山北砦阻挡任务3的敌将——这样一来任务4触发时就是闾千代的击破任务，不用担心同伴抢杀敌数。3号位需要一名强力角色快速救援佐佐木小次郎，其他的大部分敌将都可以等其主动跑到士气范围外再击破。任务4发生后闾千代配合降低士气的战技向南侧推进，尽快积累击破数。宗茂率领援军到达后，由他负责任务EX3，闾千代去强攻西南的太宰府，3号位同伴引诱任务6的两名敌将。完成这三个任务后敌方士气就会大幅降低，让立花夫妇能轻松刷足击破数。真田信之和稻姬登场后派人缠住，再由闾千代各个击破。最后让宗茂去对阵从东侧高台跳下的本多忠胜，两个输送兵就是从立花山的南、北两个城砦内出现的。



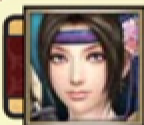
1615年 大坂之阵

胜利条件： 击破丰臣秀赖→（变更）击破真田幸村

败北条件： 德川家康、德川秀忠败退

战历条件： 真田幸村入侵德川本阵后2分钟内击破过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	天下太平	2分钟内击破甲斐姬、细川赖范、仙石秀范、内藤元盛	战斗开始后
2	外城的攻防	在我方武将败退前，击破真田幸村、长宗我部盛亲、后藤又兵卫、御宿政友	任务1结束后
3	进攻主城	护送忍者队长到达本丸	①击破真田幸村、甲斐姬；②任务2结束
4	进攻大坂城的重点	阻止防守大炮据点的细川忠兴、锅岛胜茂败退	任务3开始后
5	丰家灭亡	击破丰臣秀赖	任务3结束后
6	决一死战	击破敌方增援的山口弘定、薄田兼相、大谷吉治、塙团右卫门、毛利胜永、木村重成、明石全登	任务4、5结束后
EX1	真田城沉默	1分钟内击破真田丸的4名铁炮兵长	【金钱】①任务1发生后在90秒内完成；②任务2尚未结束；③玩家入侵真田丸
EX2	暗中接近的气息	击破女忍者，护送忍者队长	【金钱】任务3发生后，玩家接近女忍者任意1人
EX3	护卫将军	护送德川秀忠到达撤退地点	【金钱】①操作角色中没有德川家康；②任务6发生；③玩家接近小少将，或小少将的体力低于50%以下
EX4	最后的随从	击破女忍者	【金钱】①击破甲斐姬；②任务EX2成功；③任务6发生，且击破目标敌将1人以上
EX5	兄弟阋墙	用真田信之击破真田幸村	【武器】①操作角色中有真田信之；②任务6开始；③真田幸村入侵德川本阵
EX6	甲斐姬的眼泪	阻止甲斐姬到达撤退地点	【道具】①与甲斐姬、女忍者的友好度“亲密”，与稻姬的友好度“信赖”以上；②任务EX4开始且甲斐姬生存；③我方没有武将败退
EX7	日本第一兵	用无双奥义击破真田幸村	【武器】①与真田幸村、真田信之、德川家康的友好度“亲密”；②任务3、4、EX1～4成功；③任务6开始前玩家的击破数500以上



稻姬

稀有武器： 天之麻迦古弓

官方条件： ①操作稻姬击破真田幸村、甲斐姬（第1次）；②任务EX2成功；③操作稻姬在60秒内完成任务EX4。

流程参考： 稻姬改成1号位出战，全员完成任务1的过程中确保由她击倒甲斐姬。任务2发生后不要急着进入真田丸，等幸村主动离开士气强化区域再用稻姬击退，只剩1名目标敌将时再派人触发并完成任务EX1。大坂城开门后的护送任务交给同伴负责，女忍者登场时需要借助降低士气的战技快速击破，稻姬则在地图中央区域保护我方大炮据点。击破丰臣秀赖前，让稻姬到东侧屯所准备，任务6发生后敌方的士气会一口气涨满，想速杀女忍者依旧要凭借战技的辅助，后续的任务就不再赘述了。另外提醒一下本关任务EX6不容易触发，主要是关卡信息量较大，我方NPC败退时不一定会出现提示，需带上会“复活”和“坚阵”战技的同伴保护好他们。任务EX4发生后不要急着击破女忍者，她和甲斐姬之间有一段特殊对话也是任务EX6的关键。



1615年 大坂守城战



胜利条件： 击破德川家康、德川秀忠

败北条件： 丰臣秀赖、真田幸村或真田信之败退→（追加）柳生宗矩到达本丸

战历条件： 在丰臣秀赖入侵德川本阵前击破德川家康过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	堂堂真田城	4分钟内引诱稻姬、松平忠直、井伊直孝进入真田丸并击破	战斗开始后
2	伊达的谋略	2分钟内击破伊达政宗、片仓小十郎	任务1结束后
3	迫近的冰刃	阻止藤堂高虎、立花宗茂、蜂须贺至镇、渡边了入侵真田丸	任务2结束后
4	义心再起	击破上杉景胜、直江兼续	①击破任务3目标敌将2人以上；②任务EX3成功
5	为了展现义	击破任意5名敌将	任务4、EX1结束后
EX1	以未来为目标	击破细川忠兴、本多忠朝，阻止渡边纠、御宿政友败退	【金钱】目标我方武将生存的前提下，击破任务1目标敌将1人以上
EX2	进一步引诱	击破前田利常、水野胜成、佐竹义宣	【金钱】任务1成功、任务2发生后
EX3	真田的武威	2分钟内击破200名敌兵	【金钱】真田丸内的铁炮兵生存的前提下，任务1、2成功
EX4	消除疑惑	用无双奥义击破上杉景胜、直江兼续	【道具】任务4发生前，真田幸村和真田信之合计击破敌将15人以上
EX5	追击将军	协助长宗我部盛亲阻止德川秀忠到达撤退地点	【道具】①战斗开始后1分钟内；②任务5发生后90秒内击破目标敌将2人以上；③长宗我部盛亲生存
EX6	主城沦陷的危机	击破柳生宗矩	【武器】①完成过“大坂守城战”；②击破任务5目标敌将2人以上前，玩家的击破数500以上
EX7	与秀赖公同行	丰臣秀赖的体力保持在50%以上获得胜利	【武器】①完成过“大坂守城战”；②任务5成功前，丰臣秀赖、真田幸村、真田信之的体力保持在50%以上；③我方没有武将败退；④任务5成功

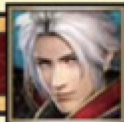


真田幸村

稀有武器： 炎枪索戈鸣

官方条件： 开战后15分钟内，任务5、EX4成功。





真田信之

稀有武器： 日月护国之剑

官方条件： 真田信之的击破数300以上；②任务5、EX6成功；③操作真田信之击破柳生宗矩、德川秀忠。

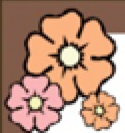
流程参考： 出于任务EX4的要求，真田兄弟无疑要同时出战，建议把幸村换到1号位。开战后信之负责任务1，幸村从东侧大门杀向东南砦、并解决沿途的4名敌将。随后兄弟负责真田丸正面的防守的同时，击杀周遭的大众脸，任务3发生时是此役的最大难点，需要靠同伴阻挡敌将入侵真田丸，并用战技辅助，给兄弟二人争取时间刷足15人。任务4与EX4并不相互冲突，不妨把上杉主仆引到真田丸内，便于用无双击破，等上杉军投靠我方后，士气就会呈一边倒的态势，信之迅速刷满300人（全员500人）的击破要求，再去东南砦击破德川秀忠和柳生宗矩。如果玩家觉得兄弟俩的条件同时达成有些吃力，可以把有时限要求的幸村的留到下次。



练武馆

“练武馆”只有3个关卡，本模式中不会获得任何金钱、经验、武器或道具，玩家的目的是在限定时间内获得尽可能多的点数。点数对应网络排名，初次达成特定分数可以获得奖励，此外还能在“点数交换所”兑换不同的奖品。每关内都会触发不同的任务，完成任务就可以延长时限，不少任务也是有前后关联的。除了完成任务外，每达成一定的连击数也能获得点数的额外奖励—500以下每100连击奖励1次、额度递增；500以上每500连击奖励1次、额度恒定。此外，每得到1000点都有10秒的额外时间奖励。关卡分为初级、中级、上级、超级4种难度，敌人的能力和士气范围都会逐级强化。难度对所能触发的任务没有影响，只影响击破敌人时掉落的点数和达成连击时奖励的点数，难度越高、点数越多。不同阶段会有BOSS把守出口，成功击破就能令大门开启，所能探索的区域也会扩大，不过一段时间后会出现更为强力的BOSS，出口也会重新封闭。因此根据战局和剩余时间当机立断，适时全身而退也是很重要的，否则时间耗尽导致败北后，获得的点数会直接减半。

下面给出3个关卡的地图和所有任务资料，完成EX任务还会在一段时间内触发有利效果，诸如掉落的点数增加、特定场所出现宝箱等，故建议优先达成。部分任务是相互矛盾的，在一次游戏中不可能同时触发，想打出尽可能多的任务，背版和提前走位是必不可少的，即使战斗失败，已成功的任务也会被录入战历，对于刷任务完成度很有帮助。由于都是城内战、无法骑马，故推荐使用行动迅速的角色，而能够二段跳的忍者型角色可以利用忍道，一定程度上缩短路程。此外，战技“立身”在练武馆中的效果变更为增加掉落的点数，而便于打出高连击的“连舞”、“乱舞”在本模式中使用率也极高。



1616年 大坂决战



胜利条件： 击破德川家康、德川秀忠

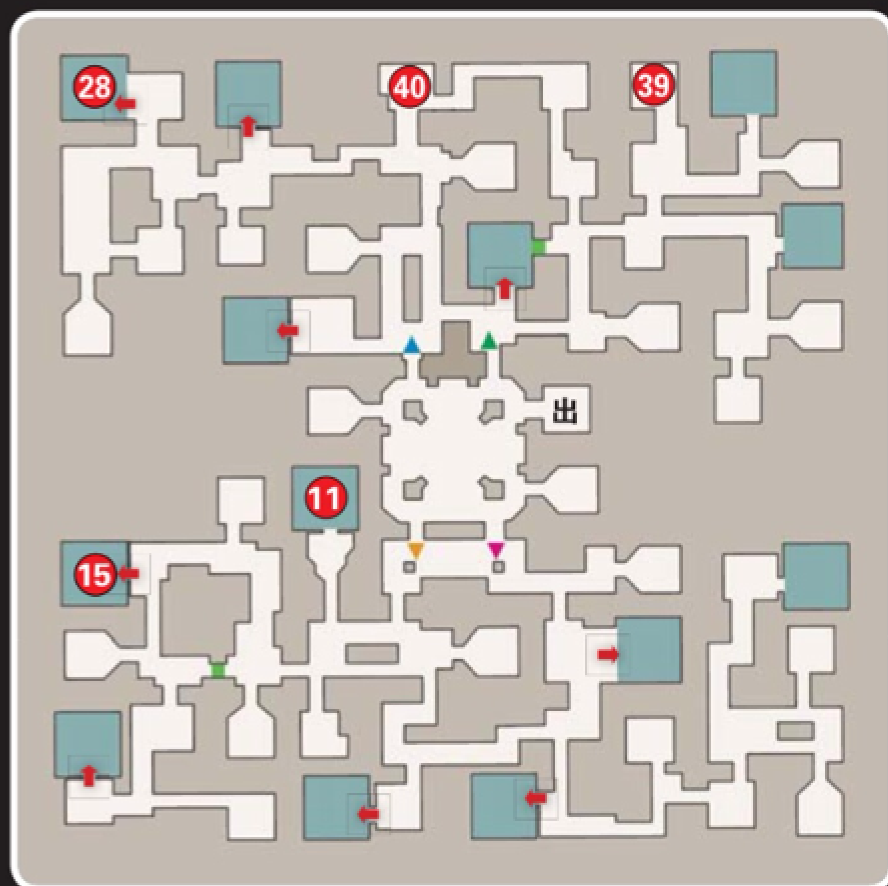
败北条件： 丰臣秀赖、宁宁或真田幸村败退，或我方任意3名武将败退

战历条件： 玩家全员的体力始终保持在50%以上过关

编号	任务名称	任务内容	【奖励】触发条件
1	开始说教	2分钟内击破宫本武藏、松平忠直、水野胜成、井伊直孝	战斗开始后
2	夺回真田城	在真田幸村败退前击破藤堂高虎，夺回真田丸屯所	任务1发生后
3	龙的咆哮	协助后藤又兵卫击破伊达政宗、片仓小十郎和4名铁炮队长	任务1、2结束后
4	将军的骨气	击破立花宗茂、德川秀忠	任务3、EX1结束后
5	身处逆境更该努力	阻止岛津义弘、岛津忠恒、锅岛胜茂入侵大坂城	任务4成功后
6	开始继续说教	击破稻姬、真田信吉、真田信政	任务5成功后
EX1	跃起说教①	避开本多忠朝，击破西北砦的细川忠兴、佐竹义宣	【金钱】任务3发生前玩家越过忍道、接近西北砦东门
EX2	停止大炮	2分钟内击破大炮屯所的2名屯所长	【金钱】玩家操作的角色1体力保持在50%以上的前提下，任务3发生
EX3	跃起说教②	1分钟内击破本多忠政	【武器】①战斗开始后6分钟内；②任务3发生前，玩家的击破数150以上；③任务3发生中，玩家越过忍道、入侵地图东南区域
EX4	耀眼剑闪	在柳生宗矩击破我方30名士兵前将其击破	【道具】①后藤又兵卫的体力保持在50%以上；②任务3发生后在3分钟内成功
EX5	逼近秀赖的影子	阻止忍者队长接近丰臣秀赖	【金钱】①敌将从未入侵大坂城二之丸内部；②击破任务5目标敌将任意1人
EX6	守护丰臣的家	用协力奥义击破100名敌兵	【道具】①操作的角色中有宁宁和福岛正则；②我方没有武将败退；③任务5发生
EX7	冰炎相克	用真田幸村以无双奥义击破藤堂高虎	【金钱】①完成过“大坂决战”；②操作角色中有真田幸村（限4号位）；③任务2发生后30秒内，令藤堂高虎的体力低于50%以下
EX8	争执落幕	3分钟内击破德川家康	【武器】①完成过“大坂决战”；②与宁宁的友好度“亲密”；③任务6、EX1、EX3成功；④任务6发生前，玩家操作的某一角色击破敌将18人以上；⑤该角色击破任务6目标敌将任意1人

大坂城

玩家操纵的任意角色到达出口就算获胜，本关的特征是有许多不会在地图上显示的隐藏房间，破坏墙壁、进入其中后除了能发现宝箱外，击破间谍也能够得到大量点数，部分甚至还与任务的触发有关。BOSS出现后建议第一时间击破，否则会导致部分任务一直被延后。这个整体难度最低的关卡也最容易让客串角色——吕布现身，很适合玩家们挑战2万点的战历。



胜利条件：在时间结束前玩家操纵的任意角色到达楼梯

败北条件：时间结束，或玩家操纵的全部角色败退

编号	任务名称	任务内容	【时间】触发条件
1	隐藏的宝物·壹	获得500点	【+10秒】战斗开始后
2	获得点数	击破力士，获得点数	【+5秒】战斗开始后
3	直虎的误会	在井伊直虎败退前，击破石川五右卫门	【+10秒】玩家接近井伊直虎
4	盗贼出现	阻止力士到达撤退地点	【+10秒】任务3成功后一定时间
5	叫醒贪睡鬼	45秒内到达目标地点，接近福岛正则	【+10秒】任务结束3个以上
6	五右卫门的报复·壹	1分钟内击破石川五右卫门	【+10秒】任务3、4成功后一定时间
7	被波及的清正	击破福岛正则、加藤清正	【+15秒】任务5成功，击破福岛正则后一定时间
8	又兵卫试身手	1分钟内在达成150连击的状态下击破后藤又兵卫	【+10秒】非忍者角色接近后藤又兵卫（与任务9不可兼得）
9	又兵卫的暗杀委托	1分钟内在不击破火药兵的前提下，击破忍者队长	【+10秒】忍者角色接近后藤又兵卫（与任务8不可兼得）
10	不吝惜宝物	阻止补给兵到达撤退地点	【+10秒】战斗开始后一定时间
11	偷看洗澡	击破4名女忍者	【+10秒】入侵隐藏区域（位置如图）
12	打发时间	击破孙悟空	【+15秒】任务成功8个以上，玩家接近孙悟空
13	隐藏的宝物·贰	获得3000点	【+10秒】击破BOSS 1后一定时间
14	五右卫门的报复·贰	45秒内击破石川五右卫门	【+10秒】击破BOSS 1、任务6成功后一定时间
15	吃饭的人	击破力士	【+10秒】入侵隐藏区域（位置如图）
16	收集宝物·壹	30秒内获得2000点	【+5秒】击破BOSS 1、得分超过1500点
17	倾奇者出现	1分钟内击破前田庆次	【+10秒】任务16成功后一定时间
18	追逐庆次	阻止阿国到达撤退地点	【+10秒】任务17成功后一定时间
19	愤怒的五右卫门	击破石川五右卫门	【+10秒】任务14、18成功后一定时间
20	机密委托·壹	1分钟内在仙石秀久、石川数正二将中，击破被秀吉放逐到高野山的那位（仙石秀久）	【+5秒】接近加藤嘉明（与任务21、22不可兼得）
21	机密委托·贰	1分钟内在加藤嘉明、石川数正二将中，击破从德川家康手下出奔的那位（石川数正）	【+5秒】接近仙石秀久（与任务20、22不可兼得）
22	机密委托·叁	1分30秒内击破仙石秀久、加藤嘉明	【+10秒】接近石川数正（与任务20、21不可兼得）
23	补给队出动	阻止3名补给兵到达撤退地点	【+5秒】任务13发生后一定时间
24	清正试身手	1分钟内用无双奥义击破加藤清正	【+10秒】击破BOSS 1、任务7成功、接受加藤清正的礼物一定时间后，非德川军角色接近加藤清正（与任务25不可兼得）
25	德川的力量	1分钟内击破50名敌兵	【+10秒】任务7成功、接受加藤清正的礼物一定时间后，德川军角色接近加藤清正（与任务24不可兼得）
26	追逐孙悟空	击破孙悟空	【+15秒】任务12、EX任务1成功，且任务成功16个以上
27	隐藏的宝物·叁	获得6000点	【+10秒】击破BOSS 2后一定时间
28	训练之人	击破3名弓兵长	【+5秒】接近任意1名弓兵长（位置如图）
29	肤浅之人	击破步兵	【+5秒】接近步兵（位置如图）
30	梦想之人	击破步兵	【+10秒】入侵隐藏区域（位置如图）
31	收集宝物·贰	30秒内获得4000点	【+5秒】击破BOSS 2、得分超过3500点
32	为了秀吉	击破石田三成	【+10秒】任务31成功后一定时间
33	水火不容	在石田三成败退前击破福岛正则	【+10秒】任务7结束，任务32成功后一定时间
34	收集宝物·叁	30秒内获得5000点	【+5秒】得分超过4500点
35	秘藏的宝物	阻止竹中半兵卫到达撤退地点	【+10秒】任务34成功后一定时间
36	天下大盗贼	阻止石川五右卫门接近竹中半兵卫	【+10秒】任务19成功、任务35发生后
37	抢回宝物	击破竹中半兵卫	【+10秒】任务36成功或未发生，任务35成功后一定时间
38	吕布出现	击破吕布	【+15秒】击破BOSS 3、任务33成功后一定时间，且玩家接近中央区域
39	可疑的动向	1分30秒内找出并击破入侵者风魔小太郎（位置如图）	【+10秒】男性角色接近大野治长（与任务40不可兼得）
40	消失的秀赖	1分30秒内找出丰臣秀赖（位置如图）	【+10秒】女性角色接近大野治长（与任务39不可兼得）
EX1	练武馆考验·壹	1分钟内达成200连击	【+20秒】任务成功6个以上
EX2	练武馆考验·贰	1分钟内击破50名敌兵	【+20秒】任务成功12个以上
EX3	练武馆考验·叁	1分钟内体力保持在50%以上击破50名敌兵	【+20秒】任务成功18个以上
EX4	练武馆考验·四	1分钟内用无双奥义击破50名敌兵	【+20秒】任务成功24个以上
EX5	练武馆考验·五	1分钟内用协力奥义击破10名敌兵	【+20秒】任务成功30个以上

注1：BOSS 1力士；BOSS 2丰臣秀吉；BOSS 3孙悟空。

注2：忍者型角色包括服部半藏、女忍者、宁宁、风魔小太郎。

安土城

本关4名角色初期被两两分隔开，地图会随着任务的推进不断扩张，最终连成一片，所有角色都到达出口才算胜利。任务可分为三大阶段，每一阶段织田家臣都各有4个考验任务。想触发杂贺孙市的相关任务，就得在完成1个考验任务后立刻去其隐藏的位置等他现身。由于本关的“废话”非常多，会导致任务触发速度非常缓慢，想打出后期的任务甚至需要有针对性的放弃一部分任务。不过部分没触发任务就无法击破的敌兵敌将（如任务2、17、18），可以用来刷高连击数。



胜利条件：在时间结束前玩家操纵的全部角色到达楼梯

败北条件：时间结束，或玩家操纵的全部角色败退

编号	任务名称	任务内容	【时间】触发条件
1	挑战考验·壹	达成织田军的全部考验	【+30秒】战斗开始后
2	浓姬的考验	1分30秒内在达成100连击的状态下击破浓姬	【+5秒】接近浓姬
3	久秀的考验	1分钟内击破3名火药兵	【+5秒】接近松永久秀
4	村重的考验	45秒内击破荒木村重	【+5秒】接近荒木村重
5	氏乡的考验	用无双奥义击破蒲生氏乡	【+10秒】接近蒲生氏乡
6	斩人试刀·壹	击破佐佐木小次郎，阻止立花宗茂败退	【+10秒】任务结束3个以上
7	锁定信长的人·壹	击破杂贺孙市	【+10秒】任务1发生中，任务2～5中任意1个成功的前提下，接近潜伏的杂贺孙市（位置如图）
8	追求强者·壹	2分钟内击破岛津丰久	【+10秒】任务成功4个以上
9	追求强者·贰	2分钟内击破岛津丰久、岛津义弘	【+10秒】任务8成功后一定时间
10	信忠的委托·壹	1分钟内找到织田信雄（位置如图）	【+10秒】任务结束2个以上，军师型武将接近织田信忠（与任务10不可兼得）
11	信忠的委托·贰	2分钟内击破织田信雄、织田信孝	【+10秒】任务结束2个以上，非军师型武将接近织田信忠（与任务11不可兼得）
12	浓姬的奖赏	阻止补给兵到达撤退地点	【+5秒】任务成功5个以上，且任务2成功后一定时间
13	能杀死自己的人·壹	1分钟内击破远吕智	【+15秒】任务成功10个以上，且任务2～5中结束3个以上
14	挑战考验·贰	达成织田军的全部考验	【+20秒】击破BOSS 1、任务1结束后
15	长秀的考验	1分钟内击破3名铁炮队长	【+5秒】接近丹羽长秀
16	信盛的考验	阻止补给兵到达撤退地点	【+5秒】接近佐久间信盛
17	利家的考验	不击破力士的前提下击破前田利家	【+10秒】接近前田利家
18	胜家的考验	用杀阵击破柴田胜家	【+10秒】接近柴田胜家
19	锁定信长的人·贰	击破杂贺孙市	【+10秒】任务7成功、任务14发生中，且任务15～18中任意1个成功的前提下，接近潜伏的杂贺孙市（位置如图）
20	狡猾之人·壹	阻止松永久秀、荒木村重到达撤退地点	【+10秒】任务3、4成功，且任务15～18中任意1个结束后
21	遇袭的女武将	在立花闾千代败走前击破力士	【+10秒】接近立花闾千代
22	遭遇盗贼	击破忍者队长	【+5秒】接近忍者队长（位置如图）
23	盛政的委托·壹	1分钟内击破佐久间盛政	【+10秒】织田军角色接近佐久间盛政（与任务24不可兼得）
24	盛政的委托·贰	1分30秒内达成200连击	【+10秒】非织田军角色接近佐久间盛政
25	偷米贼	击破偷米的步兵	【+5秒】接近步兵（位置如图）
26	步兵之怒	击破愤怒的步兵	【+5秒】接近步兵（位置如图）

编号	任务名称	任务内容	【时间】触发条件
27	浓姬的奖赏·贰	阻止补给兵到达撤退地点	【+5秒】任务12结束，且任务15～18中结束3个以上
28	能杀死自己的人·贰	1分30秒内击破远吕智	【+15秒】任务13成功，且任务成功25个以上
29	挑战考验·叁	达成织田军的全部考验	【+20秒】击破BOSS 2、任务14结束后
30	阿市的考验	达成200连击的状态下击破阿市	【+5秒】接近阿市
31	长可的考验	30秒内击破森长可	【+5秒】接近森长可
32	恒兴的考验	用协力奥义击破池田恒兴	【+10秒】接近池田恒兴
33	秀政的考验	找出并击破3名间谍（位置如图）	【+10秒】接近堀秀政
34	鬼的争执	击破柴田胜家、岛津义弘	【+10秒】任务9、18成功，且任务30～33中任意1个结束后
35	锁定信长的人·叁	击破杂贺孙市	【+10秒】任务19成功，BOSS 3的织田信长生存，且任务30～33中任意1个成功的前提下，接近潜伏的杂贺孙市（位置如图）
36	斩人试刀·贰	击破佐佐木小次郎，阻止前田利家败退	【+10秒】任务6结束、任务17成功，且任务30～33中结束2个以上
37	狡猾之人·贰	阻止松永久秀到达撤退地点	【+10秒】任务20成功，且任务30～33中结束2个以上
38	锁定信长的人·四	击破织田信长，阻止杂贺孙市败走	【+10秒】任务35成功，击破BOSS 3后，玩家接近西侧屯所（位置如图）

注1：BOSS 1力士、BOSS 2织田信长+浓姬、BOSS 3织田信长+远吕智。

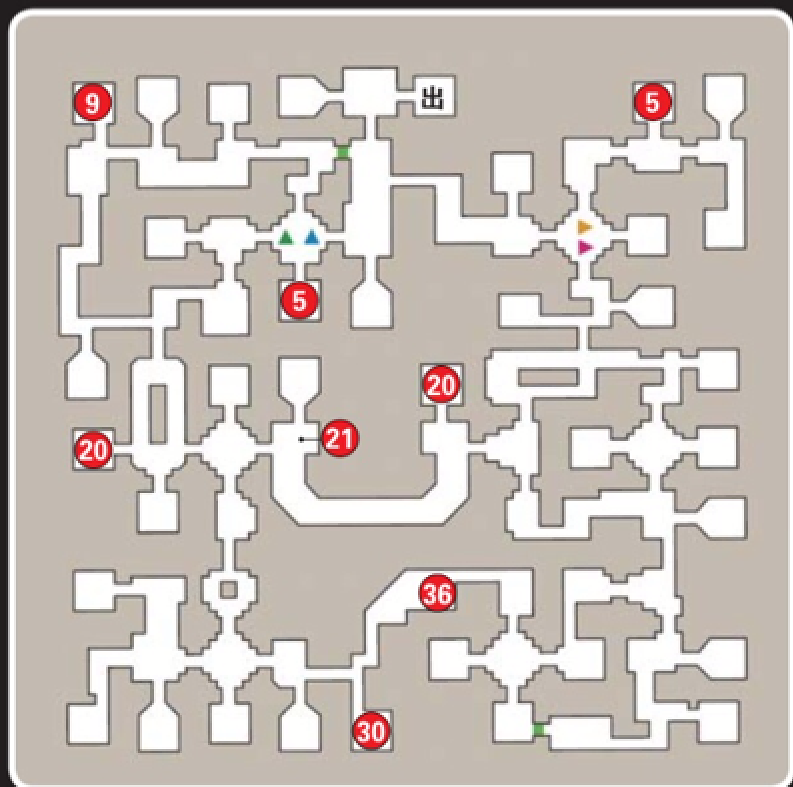
编号	任务名称	任务内容	【时间】触发条件
39	吕布出现	击破吕布	【+10秒】击破BOSS 3后
40	力士入浴	击破入浴的力士	【+5秒】接近力士（位置如图）
41	请求训练	击破100名敌兵	【+5秒】入侵北侧区域（位置如图）
42	一益的委托·壹	击破力士	【+10秒】非东海出身的角色接近泷川一益（与任务43不可兼得）
43	一益的委托·贰	击破泷川益氏	【+10秒】东海出身的角色接近泷川一益（与任务42不可兼得）
44	浓姬的奖赏·叁	阻止补给兵到达撤退地点	【+5秒】任务27结束，且任务30～33中结束3个以上
EX1	练武馆考验·壹	1分钟内击破50名敌兵	【+15秒】任务成功6个以上
EX2	练武馆考验·贰	1分钟内用无双奥义击破30名敌兵	【+15秒】任务成功14个以上
EX3	练武馆考验·叁	1分钟内用协力奥义击破10名敌兵	【+15秒】任务成功22个以上
EX4	练武馆考验·四	1分钟内击破80名敌兵	【+15秒】任务成功30个以上
EX5	练武馆考验·五	1分钟内达成300连击	【+15秒】任务成功38个以上

注2：军师型角色包括岛左近、竹中半兵卫、黑田官兵卫、直江兼续、毛利元就、小早川隆景、片仓小十郎。

注3：东海出身的角色包括织田军、德川军的武将以及今川义元。

江户城

机关重重的关卡，大门每隔10秒钟自动开闭一次，胜利条件同样是要求全部角色都到达出口。由于场景的特殊性，AI的自动走位会受到极大限制，即使是忍者型角色在本关也没有太大的优势，“敏捷”、“神速”等加快移动的战技也很难发挥应有的效果。建议在控制同伴跑位时擅用“待机”指令，尽量手动操作角色突破机关门，如果直接指向目的地的话，AI经常会因为机关门而愣在原地，甚至傻傻地绕远路。另外，完成任务EX1、3、5能让机关门在一定时间内保持开启，便于全体快速移动。



胜利条件：在时间结束前玩家操纵的全部角色到达楼梯
败北条件：时间结束，或玩家操纵的全部角色败退

编号	任务名称	任务内容	【时间】触发条件
1	救出稻姬	击破3名力士，阻止稻姬败走	【+10秒】战斗开始后
2	救出甲斐姬	击破3名火药兵，阻止甲斐姬败走	【+10秒】战斗开始后
3	战姬的骨气	击破甲斐姬	【+10秒】任务2成功后
4	秀忠的挑衅	阻止德川秀忠到达撤退地点	【+10秒】接近德川秀忠
5	黑暗之战·壹	2分钟内找出并击破入侵者（位置如图）	【+10秒】接近服部半藏
6	政宗混入·壹	1分30秒内击破伊达政宗	【+15秒】任务成功3个以上
7	救出小少将	击破朝仓义景，阻止小少将败走	【+15秒】击破BOSS 1
8	救出加西亚	击破毛利辉元，阻止加西亚败走	【+15秒】击破BOSS 1
9	吃零食	击破力士	【+10秒】接近力士（位置如图）

注1：BOSS 1忍者队长、BOSS 2德川家康、BOSS 3九尾狐。

编号	任务名称	任务内容	【时间】触发条件
10	为了追上父亲·壹	1分30秒内击破本多忠朝	【+10秒】武将型角色接近本多忠朝（与任务11不可兼得）
11	为了追上父亲·贰	1分30秒内击破50名敌兵	【+10秒】非武将型角色接近本多忠朝（与任务10不可兼得）
12	田鹤的苦难	击破步兵，阻止饭尾田鹤败退	【+10秒】任务1或2成功
13	九尾狐出现·壹	击破九尾狐	【+20秒】得分超过2000点
14	别让盗贼逃了·壹	阻止忍者队长到达撤退地点	【+10秒】战斗开始后一定时间
15	政宗混入·贰	1分30秒内击破伊达政宗、片仓小十郎、鬼庭左月	【+15秒】任务6成功，且任务7或8成功
16	等待挑战的忠胜·壹	击破本多忠胜	【+10秒】接近本多忠胜
17	小少将的感谢·壹	与小少将会合	【+10秒】任务7成功后一定时间
18	爱护心	护送加西亚到达撤退地点	【+10秒】任务8成功后
19	秀忠的怨恨	击破德川秀忠、柳生宗矩	【+10秒】任务4成功，且任务成功15个以上
20	黑暗之战·贰	1分30秒内找出并击破入侵者（位置如图）	【+10秒】任务1、2结束，且任务5成功后，接近服部半藏
21	不向威胁屈服	击破力士，阻止步兵败退	【+10秒】接近力士（位置如图）
22	正信的委托·壹	阻止忍者队长到达撤退地点	【+10秒】忍者型角色接近本多正信（与任务23不可兼得）
23	正信的委托·贰	1分30秒内击破大久保忠邻	【+10秒】非忍者型角色接近本多正信（与任务22不可兼得）
24	九尾狐出现·贰	击破九尾狐，阻止甲斐姬败退	【+20秒】任务3、13成功，且得分超过4000
25	别让盗贼逃了·贰	阻止忍者队长到达撤退地点	【+10秒】击破BOSS 1后一定时间
26	救出绫御前	击破斋藤龙兴、斋藤利三，阻止绫御前败退	【+15秒】击破BOSS 2后
27	救出早川殿	击破大友义统、一万田鉴实，阻止早川殿败退	【+15秒】击破BOSS 2后
28	别让盗贼逃了·叁	阻止忍者队长到达撤退地点	【+10秒】击破BOSS 2后一定时间
29	等待挑战的忠胜·贰	击破本多忠胜、稻姬	【+15秒】任务16成功，且任务26或27成功后，接近本多忠胜或稻姬
30	黑暗之战·叁	找出并击破入侵者（位置如图）	【+10秒】任务7、8结束，且任务20成功后接近服部半藏
31	小少将的感谢·贰	与小少将会合	【+10秒】任务17成功后一定时间
32	绫御前的苦难	2分钟内击破斋藤龙兴、斋藤利三	【+10秒】绫御前生存，且任务26成功后一定时间
33	早川殿的苦难	2分钟内击破3名力士	【+10秒】早川殿生存，且任务27成功后一定时间
34	不识相的报应	击破吕布、本多忠胜	【+15秒】任务成功25个以上，且任务29成功后一定时间
35	追求强者	击破吕布	【+10秒】击破BOSS 3，且任务34成功后一定时间
36	休息过久	击破偷懒的步兵	【+10秒】接近步兵（位置如图）
37	剑圣的委托·壹	1分钟内用无双奥义击破柳生宗严	【+10秒】剑豪型角色接近柳生宗严（与任务38不可兼得）
38	剑圣的委托·贰	1分钟内达成200连击	【+10秒】非剑豪型的角色接近柳生宗严（与任务37不可兼得）
39	九尾狐出现·叁	击破九尾狐，阻止小少将败退	【+20秒】任务17、24成功，且得分超过6000点
EX1	练武馆考验·壹	1分钟内达成200连击	【+30秒】任务成功6个以上
EX2	练武馆考验·贰	1分钟内击破50名敌兵	【+30秒】任务成功12个以上
EX3	练武馆考验·叁	1分钟内用协力奥义击破10名敌兵	【+30秒】任务成功18个以上
EX4	练武馆考验·四	1分钟内用无双奥义击破30名敌兵	【+30秒】任务成功24个以上
EX5	练武馆考验·五	1分钟内达成300连击	【+30秒】任务成功30个以上

注2：剑豪型角色包括宫本武藏、佐佐木小次郎、柳生宗矩。

奖杯攻略

奖杯总数	50	铜杯	40	银杯	6	金杯	3	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	100 小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1

有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

白金路线

相比《战国无双4》，《编年史3》的白金难度和耗时程度都要高出不少，除了稀有武器的整体难度更高、打法更讲求战略部署和操作外，多达8张的战历拼图也是耗时加剧的“罪魁祸首”。本作白金的几个基本要求是：①全角色50级以上、部分角色80级（练出所有战技）、1人99级；②全角色获得8把武器；③无双演武任务完成度100%、练武馆任务完成度80%以上；④累积游戏时间100小时。玩家是否更新1.01版补丁对白金时间会有重大的影响，建议刚拿到日版游戏的玩家不要更新补丁（中文版自带日版的1.02补丁，无解）。理想的白金路线如下：

1.用“简单”难度尽快打通无双演武的关卡，不用执着于战场任务的触发，但相关的战历拼图应尽量早达成。

2.步骤1的过程中将资金用于投资茶会，并尽快积累全员友好度，用以开启假想路线的关卡。

3.藤堂高虎加入后适当提升其等级，拿到高虎的第一把稀有武器后就可以准备进入刷点阶段。

4.由高虎带队在练武馆模式刷点（具体方法参看后文），换取全员的第二把稀有武器需要点数120万，建议再多刷一些用于换钱，但不要现在换。

5.枯燥的刷点阶段结束后更新补丁，增加的训练所有助于提升全员等级，而练武馆点数换钱的倍率也会提升。此时回归无双演武模式，打出全部关卡的任务，并拿到所有角色的第一把稀有武器。

6.随后是漫长的练级、打造武器阶段，全员50级后还需根据“战技对应表”把部分角色练到80级（具体方法参看后文）。建议跟步骤5交替进行，不至于那么枯燥。

7.用高等级、装备精良的角色挑战练武馆，3个关卡的任务完成80%以上即可收工。



练级推荐方法

选择“地狱”难度的关卡“柳川之战”，本关可以直取总大将，因此是练级的首选。首先要求有一名强力角色安排在1号位，最好已拿到稀有武器或是打造出强力武器，武器是闪光属性为佳。2～4号位的是代练的角色，没有硬性要求，不过推荐带一个有“连舞”战技的同伴。开战后3号位同伴向①移动拿取武器、4号位同伴身边则有1个道具（图示位置②）。1号位角色在士气范围外攒满1条无双槽，然后骑马向敌方本阵南门移动，凭借“骑神”的效果，在移动过程中就能蓄满5段练技槽。随后下马发动无双极意，击破门守备头和新田镇实（能打出1把武器）。随后骑马先前往③回收武器，如果有需要，④处还有“般若汤”可供全回复。完成以上操作后杀入敌方本阵，凭借无双极意和奥义击破立花夫妇收工（分别有1个道具、1个武器）。

本关的基本经验值是27300，以上打法通常需2～3分钟，时间经验值为16400。如果玩家能达成高连击，还可以获得额外的经验加成，连击1000以上、经验8200，2000以上、经验16400（3000以上不变）——这也是推荐玩家用闪光属性武器配合“连舞”战技的主要原因。按照本方法每人除了能获得6万的经验之外，还可以得到4个武器素材和2个道具，对于锻冶武器也大有帮助。1.01版追加了“训练所”设施，在玩家练级的同时，里面待命的4名武将同样可以获得经验值分享。



练武馆刷点方法

选择“练武馆”的“大坂城”关卡，难度根据当前角色的能力判断，当然难度越高效率也越高。1号位推荐藤堂高虎，并使用“闪光”属性武器，其他同伴带有“立身”和“连舞”、“乱舞”战技。开场高虎击破力士后向东北移动，完成任务“直虎的误会”，地图中央出现守门的力士派任一同伴解决。随后高虎就找一处人多的屯所边，对着墙角不断使用神速攻击，杂兵即使被打死也会累积连击次数，连击每增加500都可以获得额外的点数奖励，而每1000点则有10秒的时间奖励，战技槽蓄满后就立刻发动来提高效率。此方法无需顾及途中触发的任务，操作简单、对角色以及装备的要求也不高。

初始版本用此法刷到9500以上连击后就故意中断，然后重复先前的步骤，依靠额外的时间奖励，一次战斗可以刷满99999点。但1.01版修正了连击奖励的判定，只有第一次达成时能获得，故无法像初版那样一直无脑地刷到峰值，玩家的连击数到9500以上后就可以派人从楼梯处离开、主动结束本关了，效率大不如前——这也是之前强调不要急着更新补丁的主要原因。

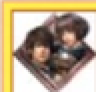




天下无双



取得条件：获得其他所有奖杯



一期一会



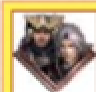
取得条件：创建主角



初次上阵



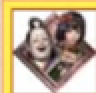
取得条件：第一次在合战中获胜



结局不止一个



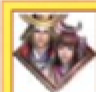
取得条件：看过“大坂之阵”结局



天下布雅



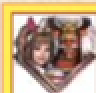
取得条件：看过“德川家康之乱・改”结局



近江之絆



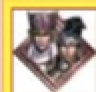
取得条件：看过“松永久秀之乱・改”结局



实现王道



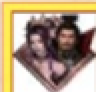
取得条件：看过“川中岛决战・改”结局



军神与策士



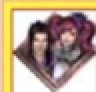
取得条件：看过“松永讨伐战”结局



魔王再临



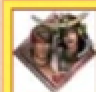
取得条件：观赏“丰臣讨伐战・改”的结局



时乃现今



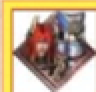
取得条件：看过“濑户内合战・改”结局



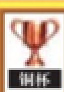
梦想天下



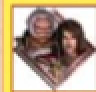
取得条件：看过“大坂城急袭”结局



东西和解



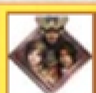
取得条件：看过“江户征伐・改”结局



生存战略



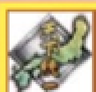
取得条件：看过“立花山决战”结局



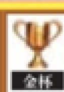
大团圆



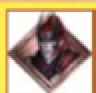
取得条件：看过“大坂决战”结局



身经百战



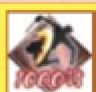
取得条件：在无双演武众赢得所有合战



鬼神之道



取得条件：用难度“地狱”完成任一关卡



以一指千



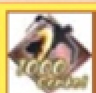
取得条件：在一场合战中击破1000人



以速指千



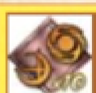
取得条件：在一场合战中以神速攻击击破1000人



以技指千



取得条件：在一场合战中达成1000连击



战术家



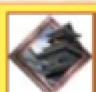
取得条件：在一场合战中使用10次战技



贪吃鬼



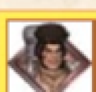
取得条件：吃掉500个饭团



初次报酬



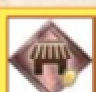
取得条件：第一次获得练武馆报酬



练武专家



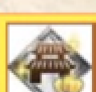
取得条件：在练武馆消耗的点数超过100000点



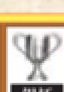
出资新手



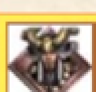
取得条件：第一次投资



大股东



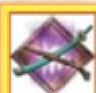
取得条件：所有投资等级都提升至上限



无双之道



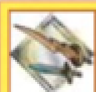
取得条件：第一次将无双武将的阶级提升至上限99级



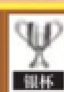
一击必杀



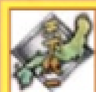
取得条件：第一次获得修罗武器



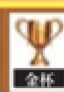
秘藏珍品



取得条件：第一次获得稀有武器

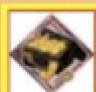


名品乱舞



取得条件：获得所有武器

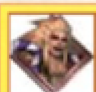
奖杯说明：每名角色除了初始的5把武器外，还需要获得1把修罗属性武器和2把稀有武器，其中自创主角的5种武器模组都要得到。解锁修罗属性武器的条件是已锻造出2把三星武器、或3把二星武器，后者的速度和金钱消耗都少得多，可以在练级的同时达成。第二稀有武器每把都要耗费2万点在练武馆中兑换。注意，获得所有武器后还需要再随便打一仗、得到武器箱后才会弹出奖杯。



金殿玉楼



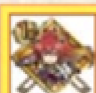
取得条件：在城下町消费的金额超过100000两



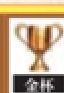
修罗之道



取得条件：宝物库的总击破数超过100000人

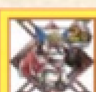


非凡长才



取得条件：完成宝物库的所有战历

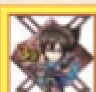
奖杯说明：全部8张拼图共有192片，具体获得条件请参看后文的详细列表。



历史开创者



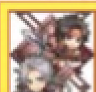
取得条件：集满宝物库第1张战历所有拼图



小小原



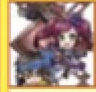
取得条件：集满宝物库第2张战历所有拼图



人气投票



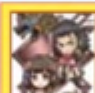
取得条件：集满宝物库第3张战历所有拼图



印笼



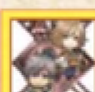
取得条件：集满宝物库第4张战历所有拼图



年末大扫除



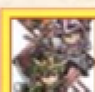
取得条件：集满宝物库第5张战历所有拼图



游乐园



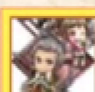
取得条件：集满宝物库第6张战历所有拼图



自豪美腿



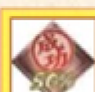
取得条件：集满宝物库第7张战历所有拼图



全员集合



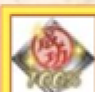
取得条件：集满宝物库第8张战历所有拼图



执行任务



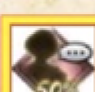
取得条件：宝物库的“无双演武”任务达成率超过50%



完成任务



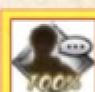
取得条件：宝物库的“无双演武”任务达成率达到100%



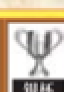
交流高手



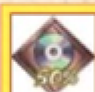
取得条件：宝物库的事件收集率超过50%



交流专家



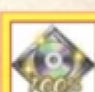
取得条件：宝物库的事件收集率达到100%



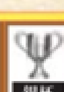
歌谣高手



取得条件：宝物库的音乐收集率超过50%

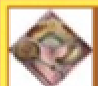


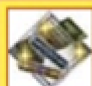
歌谣专家

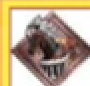


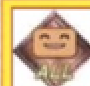
取得条件：宝物库的音乐收集率达到100%

奖杯说明：“无双演武”模式全破，并游玩过“练武馆”的3个关卡后，一般还会有4首BGM没有得到，需要在练武馆中触发孙悟空、远吕智、九尾狐、吕布这4位客串角色的任务后，才能解锁他们对应的主题BGM。另外提醒一下，至少需要战败一次才能获得“败北”BGM。


超级收集家 
取得条件：获得所有装备道具


战技专家 
取得条件：修得所有战技


马爱好家 
取得条件：获得所有战马


缔结友谊 
取得条件：所有武将的友好度达到“信赖”以上

战历拼图

“《编年史》系列”的战历拼图也算是一个特色要素了，从1代的一张，到2代的三张，这次的3代一举扩充到八张，耗时程度自然也是变本加厉。当玩家在游戏中达成特定条件时，除了能获得一张拼图碎片外，还可以解锁对应的实质奖励，包括“地狱”难度、战马、装备道具甚至稀有武器等等。下面给出所有战历拼图的条件和报酬，编号第一个阿拉伯数字表示行、第二个阿拉伯数字表示列，比如“2-1”指的是第2行第1列的拼图碎片，以此类推。



编号	难度	条件	报酬
		① 历史开创者	
1-1	1☆	1名武将的阶级到达10	获得军马“栗毛”
1-2	1☆	1名武将的阶级到达15	3☆难度战历拼图的条件、报酬开放
1-3	1☆	1名武将的阶级到达20	获得军马“鹿毛”
1-4	1☆	1名武将的阶级到达25	所持金+5000两
1-5	2☆	1名武将的阶级到达30	获得军马“苇毛”
1-6	2☆	1名武将的阶级到达35	获得军马“望月”
2-1	2☆	1名武将的阶级到达40	获得军马“薄墨”
2-2	3☆	1名武将的阶级到达45	获得军马“百段”
2-3	3☆	1名武将的阶级到达50	获得军马“小云雀”
2-4	3☆	1名武将的阶级到达55	获得军马“鬼鹿毛”
2-5	4☆	1名武将的阶级到达60	获得军马“百里黑”
2-6	4☆	1名武将的阶级到达65	获得军马“樱野”
3-1	4☆	1名武将的阶级到达70	获得军马“三国黑”
3-2	5☆	1名武将的阶级到达75	获得军马“白云”
3-3	5☆	1名武将的阶级到达80	获得军马“松风”
3-4	5☆	1名武将的阶级到达85	获得赤珠、黄珠、绿珠、青珠、紫珠各3个
3-5	6☆	1名武将的阶级到达90	所持金+10000两
3-6	6☆	1名武将的阶级到达95	所持金+10000两
4-1	6☆	1名武将的阶级到达99	练武馆点数+50000点
4-2	3☆	5名武将的阶级到达50	获得深红珠、铭黄珠、深绿珠、群青珠、紫绀珠各3个
4-3	3☆	10名武将的阶级到达50	获得除纯白珠以外的所有材料珠各3个
4-4	4☆	25名武将的阶级到达50	获得纯白珠3个
4-5	5☆	40名武将的阶级到达50	获得所有材料珠各3个
4-6	6☆	所有武将的阶级到达50	获得所有装备道具各1个
		② 小小原	
1-1	3☆	在练武馆单次游戏中获得点数10000点以上	杂货店追加新的防具（*男性专用）
1-2	4☆	在练武馆单次游戏中获得点数20000点以上	杂货店追加新的防具
1-3	4☆	累计所持点数达到10000点以上	获得赤珠、黄珠、绿珠、青珠、紫珠各3个
1-4	5☆	累计所持点数达到50000点以上	杂货店追加新的防具
1-5	6☆	累计所持点数达到100000点以上	获得装备道具“卑弥呼符”
1-6	4☆	累计所持金达到10000两以上	获得赤珠、黄珠、绿珠、青珠、紫珠各3个
2-1	5☆	累计所持金达到50000两以上	杂货店追加新的防具
2-2	6☆	累计所持金达到100000两以上	获得装备道具“月读石”
2-3	5☆	在难度“困难”以上的合战中，主角装备“刀”达成千人斩	获得秘藏武器“童子切安纲”
2-4	5☆	在难度“困难”以上的合战中，主角装备“枪”达成千人斩	获得秘藏武器“蜻蛉切千本枪”
2-5	5☆	在难度“困难”以上的合战中，主角装备“薙刀”达成千人斩	获得秘藏武器“弁庆岩融”
2-6	5☆	看过“大坂之阵”结局	可以切换异性主角
3-1	6☆	看过“德川家康之乱・改”结局	获得装备道具“和御魂”
3-2	6☆	看过“松永久秀之乱・改”结局	获得装备道具“勇将之极意”
3-3	6☆	看过“川中岛决战・改”结局	获得装备道具“八幡铃”
3-4	6☆	看过“松永讨伐战”结局	获得装备道具“防御之极意”
3-5	6☆	看过“丰臣讨伐战・改”结局	获得装备道具“霸王扇子”
3-6	6☆	看过“濑户内合战・改”结局	获得装备道具“攻击之极意”
4-1	6☆	看过“大坂城急袭”结局	所持金+10000两
4-2	6☆	看过“江户征伐・改”结局	获得装备道具“知将之心得”
4-3	6☆	看过“立花山决战”结局	获得装备道具“天下一镜”
4-4	6☆	看过所有路线的结局	事件“兄弟再临”开放
4-5	6☆	图片收集率达成100%	练武馆点数+50000点
4-6	5☆	可使用所有角色	所持金+20000两
		③ 人气投票	
1-1	2☆	与织田信长、浓姬、森兰丸的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
1-2	2☆	与今川义元、北条氏康的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
1-3	2☆	与井伊直虎、早川殿的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
1-4	2☆	与丰臣秀吉、宁宁的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
1-5	2☆	与明智光秀、松永久秀、浅井长政的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
1-6	2☆	与前田利家、前田庆次的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
2-1	2☆	与竹中半兵卫、黑田官兵卫的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
2-2	2☆	与德川家康、柳生宗矩、服部半藏的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
2-3	2☆	与柴田胜家、阿市的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
2-4	2☆	与武田信玄、真田信之、岛左近的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
2-5	2☆	与上杉谦信、绫御前、上杉景胜的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
2-6	2☆	与真田幸村、直江兼续、石田三成的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
3-1	2☆	与甲斐姬、女忍者的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
3-2	2☆	与伊达政宗、片仓小十郎的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
3-3	2☆	与宫本武藏、佐佐木小次郎的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
3-4	2☆	与岛津义弘、岛津丰久的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
3-5	2☆	与立花宗茂、立花訚千代的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
3-6	2☆	与藤堂高虎、大谷吉继的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
4-1	2☆	与石川五右卫门、阿国的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
4-2	2☆	与长宗我部元亲、小少将的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
4-3	2☆	与毛利元就、小早川隆景的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
4-4	2☆	与加藤清正、福岛正则的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
4-5	2☆	与本多忠胜、稻姬的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
4-6	2☆	与杂贺孙市、加西亚的友好度达到“信赖”	杂货店的主角设定，可选择该武将的武器类型
		④印笼	
1-1	1☆	鉴赏过3名武将的全部事件	获得装备道具“医术大全”
1-2	2☆	鉴赏过5名武将的全部事件	杂货店追加新的防具（*男性专用）
1-3	3☆	鉴赏过10名武将的全部事件	获得装备道具“招财猫儿”
1-4	4☆	鉴赏过25名武将的全部事件	获得装备道具“洋时计”
1-5	5☆	鉴赏过40名武将的全部事件	获得装备道具“白兔脚半”
1-6	6☆	鉴赏过全部武将的全部事件	所有可操作武将的阶级+2，突破极限的武将也会成长
2-1	1☆	无双演武的任务收集率超过5%	2☆难度战历拼图的条件、报酬开放
2-2	2☆	无双演武的任务收集率超过10%	杂货店的主角设定，可选择武器类型“刀”
2-3	3☆	无双演武的任务收集率超过20%	获得深红珠、铭黄珠、深绿珠、群青珠、紫绀珠各1个
2-4	4☆	无双演武的任务收集率超过35%	获得装备道具“日轮甲”
2-5	5☆	无双演武的任务收集率超过55%	所持金+8000两
2-6	6☆	无双演武的任务收集率超过80%	练武馆点数+5000点
3-1	1☆	所有BGM收集率超过10%	1☆难度战历拼图的条件、报酬开放
3-2	2☆	所有BGM收集率超过20%	所持金+5000两
3-3	3☆	所有BGM收集率超过35%	获得装备道具“鬼神之面”
3-4	4☆	所有BGM收集率超过50%	杂货店追加新的防具
3-5	5☆	所有BGM收集率超过65%	合战准备时追加BGM变更功能
3-6	6☆	所有BGM收集率超过80%	获得装备道具“射法训”
4-1	1☆	第一次进行投资	获得赤珠、黄珠、绿珠、青珠、紫珠各3个
4-2	4☆	杂货店的投资等级提升至上限	主角设定追加男性防具头部类型
4-3	4☆	锻冶屋的投资等级提升至上限	主角设定追加男性防具头部类型
4-4	4☆	茶室的投资等级提升至上限级	主角设定追加男性防具头部类型
4-5	5☆	获得所有装备道具	杂货店追加新的防具
4-6	5☆	修得所有战技	练武馆点数+10000点
		⑤年末大扫除	
1-1	3☆	获得3☆级武器	获得除纯白珠以外的所有材料珠各1个
1-2	6☆	武器的锻炼度达到99	获得所有材料珠各3个
1-3	1☆	无双演武完成剧本超过2个	可在剧本选择时选择城下町
1-4	1☆	无双演武完成剧本超过4个	杂货店追加主角设定功能
1-5	2☆	无双演武完成剧本超过10个	主角设定追加男性防具头部类型

编号	难度	条件	报酬
1–6	2☆	无双演武完成剧本超过16个	4☆难度战历拼图的条件、报酬开放
2–1	3☆	无双演武完成剧本超过22个	杂货店追加新的防具（*男性专用）
2–2	4☆	无双演武完成剧本超过28个	杂货店追加新的防具
2–3	5☆	无双演武完成剧本超过34个	追加难度“地狱”
2–4	6☆	无双演武完成剧本超过40个	杂货店追加新的防具
2–5	3☆	出现无双演武的所有剧本	杂货店追加新的防具
2–6	4☆	完成无双演武的所有剧本	获得所有材料珠各1个
3–1	1☆	无双演武的EX任务达成5个以上	杂货店的主角设定，可选择武器类型“枪”
3–2	2☆	无双演武的EX任务达成10个以上	杂货店追加新的防具
3–3	3☆	无双演武的EX任务达成20个以上	杂货店追加新的防具（*男性专用）
3–4	4☆	无双演武的EX任务达成35个以上	5☆难度战历拼图的条件、报酬开放
3–5	5☆	无双演武的EX任务达成55个以上	获得装备道具“武尊环”
3–6	6☆	无双演武的EX任务达成80个以上	获得装备道具“逆鳞小鼓”
4–1	1☆	练武馆的任务收集率超过5%	杂货店的主角设定，可选择武器类型“薙刀”
4–2	2☆	练武馆的任务收集率超过10%	所持金+8000两
4–3	3☆	练武馆的任务收集率超过20%	杂货店追加新的防具（*男性专用）
4–4	4☆	练武馆的任务收集率超过35%	杂货店追加新的防具
4–5	5☆	练武馆的任务收集率超过55%	获得装备道具“天地护手”
4–6	6☆	练武馆的任务收集率超过80%	获得装备道具“天神护手”
		⑥游乐园	
1–1	3☆	总击破数累计10000人	获得装备道具“神骓鞍”
1–2	4☆	总击破数累计50000人	杂货店追加新的防具
1–3	5☆	总击破数累计100000人	获得装备道具“六神膏”
1–4	1☆	在合战中击破1000人	获得装备道具“深红镜”
1–5	1☆	在合战中用神速击破1000人	获得装备道具“铭黄镜”
1–6	1☆	在合战中达成1000连击	获得装备道具“深绿镜”
2–1	2☆	在合战中用无双奥义击破500人	杂货店追加新的防具
2–2	2☆	在合战中用杀阵击破5名敌将	获得装备道具“群青镜”
2–3	2☆	在合战中使用10次战技	获得装备道具“灰茶镜”
2–4	2☆	在合战中使用5次无双极意	获得装备道具“紫绀镜”
2–5	1☆	总游戏时间超过10小时	获得装备道具“天狗下驮”
2–6	2☆	总游戏时间超过30小时	获得装备道具“狮子母衣”
3–1	3☆	总游戏时间超过50小时	6☆难度战历拼图的条件、报酬开放
3–2	4☆	总游戏时间超过80小时	获得装备道具“飞天书”
3–3	5☆	总游戏时间超过100小时	获得装备道具“金打出小槌”
3–4	2☆	击破100名屯所长	获得装备道具“武者物语”
3–5	4☆	击破500名屯所长	获得装备道具“金刚威风甲”
3–6	2☆	在骑乘状态下击破500人	获得装备道具“白御币”
4–1	4☆	在骑乘状态下击破1000人	获得装备道具“罗刹甲”
4–2	2☆	食用500个饭团	杂货店追加新的防具
4–3	4☆	食用1000个饭团	获得装备道具“明神护手”
4–4	2☆	破坏50个可破坏物件	获得装备道具“法螺贝”
4–5	4☆	破坏100个可破坏物件	杂货店追加新的防具
4–6	3☆	所有的无双武将击破1次以上	获得装备道具“韦驮甲胄”
		⑦自豪美腿	
1–1	2☆	“长良川之战”中，15分钟内击破全部敌将过关	主角设定追加男性防具头部类型
1–2	2☆	“桶狭间之战”中，从悬崖入侵今川本阵2次以上过关	显示稀有武器出现情报
1–3	2☆	“远州错乱”中，击破300人以下过关	显示稀有武器出现情报
1–4	2☆	“姊川之战”中，玩家的体力始终保持在50%以上过关	显示稀有武器出现情报
1–5	3☆	“三方原之战”中，我方武将存活6人以上过关	显示稀有武器出现情报
1–6	3☆	“长筱之战”中，在武田胜赖离开武田本阵前将其击破过关	显示稀有武器出现情报
2–1	3☆	“手取川之战”中，柴田胜家、阿市以及玩家全员的体力始终保持在50%以上过关	显示稀有武器出现情报
2–2	3☆	“信长包围网”中，用黑田官兵卫击破敌将20人以上过关	显示稀有武器出现情报
2–3	5☆	“困难”以上难度的“本能寺之变”中，主角击破500人以上并在10分钟内过关	获得秘藏武器“七代伊坐那岐”、“贰天伊坐那美”
2–4	5☆	“山崎之战”中，击破300人以下并在10分钟内过关	显示稀有武器出现情报
2–5	5☆	“贱岳之战”中，不使用无双奥义过关	显示稀有武器出现情报
2–6	5☆	“小牧长久手之战”中，敌方士气一段都未下降的前提下过关	显示稀有武器出现情报
3–1	5☆	“四国征伐”中，压制敌方所有屯所并在10分钟内过关	显示稀有武器出现情报
3–2	5☆	“户次川之战”中，我方没有武将败退的前提下过关（剧情败退不算）	所持金+10000两
3–3	5☆	“小田原征伐”中，击破甲斐姬10次以上过关	显示稀有武器出现情报
3–4	5☆	“关原之战”中，用柳生宗矩击破敌将20人以上过关	显示稀有武器出现情报
3–5	5☆	“柳川之战”中，击破敌将13人以下过关	显示稀有武器出现情报
3–6	5☆	“大坂之阵”中，真田幸村入侵德川本阵后2分钟内击破过关	显示稀有武器出现情报
4–1	6☆	“文元上洛战”中，不切换操作角色且没有任务失败的前提下过关	显示稀有武器出现情报
4–2	6☆	“长筱防卫战”中，今川义元不受到任何伤害过关	显示稀有武器出现情报
4–3	6☆	“德川家康之乱”中，用今川义元以无双奥义击破9名无双武将过关	显示稀有武器出现情报
4–4	6☆	“德川将康之乱·改”中，用井伊直虎击破200人以上并在15分钟内过关	所持金+10000两



编号	难度	条件	报酬
4–5	6☆	“姊川防卫战”中，用阿市击破柴田胜家、羽柴秀吉过关	显示稀有武器出现情报
4–6	6☆	“西国征伐”中，织田信长击破100人以上，玩家全员击破300人以下过关	显示稀有武器出现情报
		⑧全员集合	
1–1	6☆	“松永久秀之乱”中，用浅井长政击破所有敌将过关	显示稀有武器出现情报
1–2	6☆	“松永久秀之乱·改”中，浅井长政、大谷吉继、藤堂高虎、石田三成都用协力奥义击破过敌将过关	所持金+10000两
1–3	6☆	“信玄上洛战”中，击破150人以下过关	显示稀有武器出现情报
1–4	6☆	“川中岛决战”中，击破5名工作兵过关	显示稀有武器出现情报
1–5	6☆	“川中岛决战·改”中，玩家全员入侵善光寺过关	所持金+10000两
1–6	6☆	“反信长连合”中，用同一名角色击破竹中半兵卫3次过关	显示稀有武器出现情报
2–1	6☆	“松永讨伐战”中，在隐藏通路中击破敌将10名以上过关	显示稀有武器出现情报
2–2	6☆	“明智光秀之乱”中，用森兰丸在达成500连击的状态下击破明智光秀过关	显示稀有武器出现情报
2–3	6☆	“丰臣讨伐战”中，玩家进入能进入的所有区域后过关	显示稀有武器出现情报
2–4	6☆	“丰臣讨伐战·改”中，用织田信长击破所有敌将过关	所持金+10000两
2–5	6☆	“山崎防卫战”中，在我方援军出现后3分钟内过关	显示稀有武器出现情报
2–6	6☆	“岐阜城之战”中，压制所有诘所且一次都没有被敌方夺回，并在15分钟内过关	显示稀有武器出现情报
3–1	6☆	“濑户内合战”中，用无双奥义击破所有敌将过关	显示稀有武器出现情报
3–2	6☆	“濑户内合战·改”中，用明智光秀接近我方所有武将后过关	所持金+10000两
3–3	6☆	“小田原守城战”中，在天守的屋顶上击破敌将3名以上过关	显示稀有武器出现情报
3–4	6☆	“大坂城急袭”中，在玩家操纵的3名角色从未接近敌将的前提下过关	显示稀有武器出现情报
3–5	6☆	“关原决战”中，击破所有的敌将并在15分钟内过关	显示稀有武器出现情报
3–6	6☆	“江户征伐”中，江户城天守开门后3分钟内击破德川家康过关	显示稀有武器出现情报
4–1	6☆	“江户征伐·改”中，在70秒内从兵粮库南门通过舍曲轮南门、移动到江户城天守后过关	所持金+10000两
4–2	6☆	“柳川防卫战”中，用佐佐木小次郎使用无双奥义·皆传5次以上过关	显示稀有武器出现情报
4–3	6☆	“立花山决战”中，在立花山城东砦或南砦中击破敌将10名以上过关	显示稀有武器出现情报
4–4	6☆	“大坂守城战”中，在丰臣秀赖入侵德川本阵前击破德川家康过关	显示稀有武器出现情报
4–5	6☆	“大坂决战”中，玩家全员的体力始终保持在50%以上过关	所持金+10000两
4–6	5☆	达成所有剧本的战历任务	获得所有装备道具各2个

GUNDAM BREAKER 2

Destroy the huge Gundam and customize your own strongest Gundam

ガンダムブレイカー

本作和前作一样依旧是以“钢普拉”为卖点的游戏，这次在游戏中加入了剧情元素，虽然剧情并不出色，但至少玩起来比过去的单纯做任务有感觉得多。游戏的任务流程实话说还是很短的，加上极其容易的奖杯获得方式，可以说是白金神作了，下面就让我们来看一下游戏的具体内容。

文 昂星团　美编 Juxi

ACT	高达破坏者2			必需记忆卡
	GUNDAM BREAKER 2			4024MB
	BNE	2014年12月18日	中文版	1～4人
零售版：429港币/下载版：429港币		对应交叉存档/PSV TV		对应玩家年龄：12岁以上

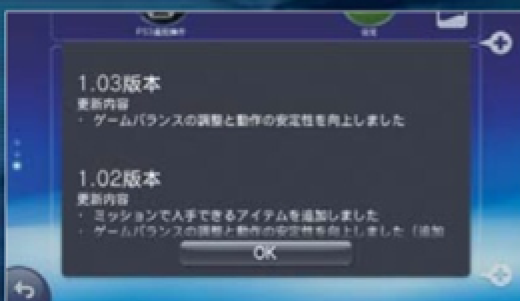
游戏系统篇

1.03版本更新的内容

■优化了机体3D建模的效果（仅限中文版）

■修正机体的动态阴影（仅限中文版）

■调整了爆发技能“火力全开攻击（フルオ-プンアタック）”的伤害和该技能给予爆发槽的增加量



菜单介绍

标题菜单

名称	作用
Continue	继续游戏
New Game	重新开始
Setting	游戏设置
Download	购买课金道具





设定菜单

名称	作用
GAME	设定是否跳过过场动画
Control	调整与视角相关的设定
Sound	游戏音量设置
Radio Chat	设置简易对话的内容
Cross-Save	上传或下载存档

工作台菜单

名称	作用
组装	组装钢普拉
改造	强化、改造钢普拉部件
创建武器	制造远程武器、近战武器和盾牌
涂装	涂装自己的钢普拉
编辑机体名称	编辑当前机体的名称
照相	拍摄或上传模型照片

游戏操作

非战斗时

按键	作用
左摇杆	移动、选择项目
右摇杆	移动视角
方向键	选择项目
○	确定
×	取消
Start	呼出设定菜单
长按Start	任务准备完毕
Select	呼出简易对话列表（仅限多人游戏时）
长按Select	自由输入聊天内容（仅限多人游戏时）

战斗中

按键	作用
左摇杆	移动、选择“选择性装备”
右摇杆（非锁定模式）	移动视角
右摇杆←or→（锁定模式）	切换锁定目标
右摇杆↑（锁定模式）	目标切换至主要目标
右摇杆↓（锁定模式）	目标切换至最近的目标
方向键	切换“选择性装备”、呼出“选择性装备”列表

按键	作用
□	近战攻击1
△	近战攻击2
○	使用“选择性装备”
×	跳跃
长按×	上升
方向键+长按×	冲刺
L	使用射击
长按L	蓄力射击
R	使用盾牌格挡
长按R	回收被卸除的零件
R+□/△/○	使用EX技能
左摇杆+R+×	垫步
R+L	使用盾牌技能
Start	呼出暂停菜单
Select	呼出简易对话列表（仅限多人游戏时）
长按Select	自由输入聊天内容（仅限多人游戏时）
触摸屏幕左下方	进入射击模式
触摸屏幕正下方	觉醒/使用爆发技能
触摸屏幕右下方	开启/关闭锁定模式

钢普拉世界大会会场

玩家在游戏中扮演一名“钢普拉对战”的玩家参与2024年的“钢普拉世界大会”，在出击前玩家可以在会场内任意移动，在会场中有着几套设施供玩家使用。

任务柜台：位于场内设施的正中间，柜台上有一个地球的影像。玩家在这里可以接受游戏中所有的任务。

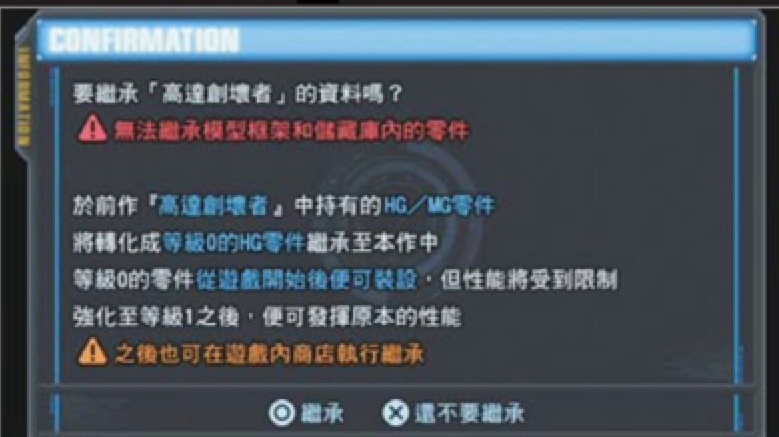
商店柜台：位于会场最右边，在柜台上有一个巨大的绿色哈罗。在这里可以消耗GP购买HG规格和MG规格的模型、“选择性装备”、驾驶员服装和下载特典，在联网的状态下还能购买幸运增幅器。

多人游玩柜台：位于会场设施最左边，柜台上有4个小哈罗。这里的操作需要联网才能使用，可以开设房间和网络上或附近的玩家联机进行任务，在联机时若需要解散房间或退出房间也要在这里进行操作。

工作台：位于任务柜台两侧。玩家可以在这里进行钢普拉的组装和涂装、零件的改造和强化等行动。

存档继承

本作能够继承前作《高达破坏者》的存档，只要有前作存档，就可以在重新开始游戏的时候选择继承，如果不小心取消了也不用担心，完成序关后可以在商店内的Gift选项中继承存档。继承内容仅仅为模型零件，无论是HG还是MG的零件都会作为0等级的HG部件继承，而且序关开始时也会将玩家的机体部件更换成前作的配置。0等级的零件可以无视B.B.R.等级使用，但性能会大减，只有升级到等级1时才会恢复原有的性能。另外前作独角兽高达的两种形态零件都会归类为一种。



钢普拉篇

工作台界面



1 行动列表
2 B.B.R等级
3 目前所持有的GP
4 机体名称
5 机体配置
6 每个部件的等级
7 模型部件的规格

B.B.R.

B.B.R.全称Build Breaker Rank，中文为“创坏者等级”。B.B.R.需要通过制作、改造零件来提升，只有提升了等级，才可以使用或改造后期能力较强的模型。

模型规格

游戏中玩家可以使用的模型规格分为HG和MG两种，分别代表着1/144比例和1/100比例。在同名零件的比较之下，MG规格的零件比HG的要大，性能也要高得多。

素材&GP

GP在游戏中相当于金钱，用于购买商品、强化零件、制作装备等种种用途，平时完成关卡后即可获得。素材则需要通过击破敌方机体掉落、达成关卡奖励才能获得，是强化零件、制作装备不可缺少的东西，每一种素材的数量上限都是999个，多余的素材可以拿到商店换成GP。

组装钢普拉

玩家需要有一个完整的钢普拉才能够出击战斗，而一个钢普拉必须具备头、身体、手臂、脚这4个部位，进而再配备远程武器、近程武器、盾牌、背包以强化机体能力，另外还可以根据机体的配置选择“选择性装备”和“EX技能”，还能装备让机体能力上升的“强化模块”。钢普拉的身体部件可以通过在商店购买、改造衍生或从任务中的敌人掉落，武器只能自己制作或改造衍生。配置完毕后的机体参数会在组装界面显示，右表会给各位解释每个参数的意义。

综合信息	详细
机体耐久值	机体的血量
近战攻击力	机体近战攻击的伤害基础值
射击攻击力	机体射击攻击的伤害基础值
模组插槽	机体可使用强化模块的最大数目
总消耗功率	机体当前的消耗功率
总输出功率	机体所能承受的最大功率
详细信息	详细
物理抗性	机体对物理攻击的减伤率
物理格挡减伤	机体使用格挡时对物理攻击的减伤率修正值
镭射抗性	机体对镭射攻击的减伤率
镭射格挡减伤	机体使用格挡时对镭射攻击的减伤率修正值
反应速度	机体做出动作的速度
移动速度	机体移动时的速度倍率
冲刺速度	机体冲刺时的速度倍率
推进器容量	推进器的燃料量
格斗攻击力	机体空手状态下的近战攻击力
卸除零件修正	机体攻击时卸除敌方机体零件的概率修正值



以上每个参数的增减都和相对应部位的质量有关，下面详细介绍一下各个部位的相关参数和作用。

武器（Weapon）

武器共分为近战武器和远程武器两类，这两类武器分别有很多种类，下面将逐个介绍。

近战武器

军刀（Saber）：武器攻击面板中规中矩，攻速一般，近战攻击2可以将敌人挑到空中。

双军刀（Double Saber）：虽然武器攻击面板较低，但两种攻击方式的攻击频率都非常高，近战攻击2几乎可以无限连，但不会改变方向，也很难中断。

大剑（Two-Handed Sword）：武器攻击面板较高，攻速比军刀稍慢。比较容易卸除敌人的零件，可长按△蓄力使出名为“死亡终结”的强力攻击。

双刃（Twinblade）：武器攻击面板较高，攻击几乎是站桩式打法，但部分攻击具有弹开敌方子弹、回旋镖的功能。

战斧（Axe）：武器攻击面板为近战武器中最高，攻击距离稍短，速度慢，但可以长按△蓄力使出破防的招数，较容易卸除零件。

长矛（Lance）：武器攻击面板较高，对直线范围的敌人有聚怪效果，近战攻击2为连续冲刺，最后一下可以将目标敌人推到一边。

鞭子（Whip）：武器攻击面板在近战武器中最低，但攻击范围大而且出手快，能快速形成连击，有派生技。

格斗（Melee）：不装备任何近战武器时才能使用的攻击方式，有派生技。

拳法（Martial Arts）：使用特定手臂零件并不装备任何近战武器时才能使用的攻击方式。可以对敌人迅速打出伤害很高的连段，比较容易卸除零件。长按□可以使出浮空技。随着攻击次数增加，拳头上会发出绿色或金色的斗气，此时使用近战攻击2时动作会和平时不同而且最后一击带有卸除零件的效果，绿色光芒时可以卸除头、手、背包，金色光芒则必定卸除脚部，使出后无论是否打中，斗气都会消失。

钩爪（Claw）：使用特定手臂零件并不装备任何近战武器时才能使用的攻击方式。攻击频率非常高，在贴近敌人时长按△还能使出摔跤技。

远程武器

步枪（Rifle）：武器攻击面板较低，部分步枪可以一次连发多颗子弹，蓄力射击也会因枪而异。

双步枪（Double Rifle）：武器攻击面板为远程武器最低，不支持移动中射击，但枪身不容易过热，蓄力射击因枪而异。

长型步枪（Long Rifle）：武器攻击面板较高，但需要通过射击模式进行瞄准，容易过热，冷却时间短。个别武器没有蓄力射击。

机枪（Machine Gun）：武器攻击面板中等，可以长按L连发子弹直到过热为止，冷却时间稍长，没有蓄力射击。

格林机枪（Gatling Gun）：武器攻击面板为远程武器最高，和机枪一样可以长按L连发子弹，但需要通过射击模式进行瞄准。武器较难过热，但冷却时间较长。

火箭炮（Bazooka）：武器攻击面板较高，但含有全远程武器攻击面板最高的“原子火箭炮”（GP02）。需要通过射击模式进行瞄准，武器较难过热，冷却时间也快，不过子弹速度慢。爆炸后对周围有小范围的攻击判定，被打中的敌人会被吹飞，没有蓄力攻击。

盾牌（Shield）

盾牌在战斗中起着非常重要的作用，可以尽量地全方位保证机体受到最小伤害而且不会产生硬直。每个盾牌都有对物理、镭射减伤的修正效果，部分盾牌还会自带攻击技能或特殊技能。虽然用盾牌防御非常安全，但要注意受到的伤害过大时盾牌会暂时不能使用一段时间。



头（Head）

头部主要和机体的攻击力、反应速度有关，在机能方面有着“锁定”的作用。由于在设定中MS的主摄像头都位于头部，所以战斗中头部被打掉了将无法使用锁定模式，当然此时可以使用左摇杆和右摇杆调整角度继续攻击，毕竟“只不过是主摄像头坏掉了而已”！

身体（Body）

与身体相关的数据项目较多。身体最主要的作用是扩大总输出功率、提高反应速度和移动速度，推进器容量也有关系。选择一个好的身体意味着可以拿一些消耗功率更高但更强的武器和EX技能。

手臂（Arms）

手臂最主要的功能是决定机体的近战和射击攻击力，除此外还和反应速度有关。在战斗中左手持盾右手持枪，左手被打掉将无法防御，右手被打掉则无法射击。部分近战武器和EX技能只要缺了一只手就无法使用，所以在手被打掉后要尽快找回。

脚（Legs）

与脚部关联的数据项目和身体一样。在战斗中被卸除后机体会瘫痪，此时什么都不能做，只能躺在地上回收掉落的脚部。玩家不必担心此时被敌人攻击，因为此时为无敌状态，所以可以安心地回收零件重组。

背包（Backpack）

背包主要决定了机体的推进器容量和冲刺速度，对移动速度和反应速度也会有些许影响。在战斗中背包掉落后机体将无法进行冲刺和上升。

选择性装备（Option）

根据机体的头、身体、手臂、脚、背包的配置，玩家可以给机体装备“选择性装备”。“选择性装备”没有消耗功率，部分“选择性装备”会有CD和弹数，能造成伤害的“选择性装备”会根据对应部位的等级而提升基础伤害。

EX技能（EX-Action）

本作中除了普通的EX技能外还增加了在觉醒状态下才能使用的爆发技能，下面会分别介绍。

EX技能

EX技能可以看作机体的“必杀技”，使用中自身为无敌状态。一个机体最多能装备3个EX技能，武器类EX技能需要机体配备对应的武器才能使用，有些专有EX技能则需要机体的部位对应才能够使用。另外本作在武器类EX技能上增加了熟练度，只要玩家使用一次技能就会增加少许熟练度，当熟练度满后就可以使用二段EX技能，二段EX的技能CD会更长，但威力会更强大，取代了过去一种武器有两种EX技能的情况。下面给出本作中所有EX技能的列表和获得方式。



技能名称（一段/二段）	伤害（一段/二段）	冷却时间（一段/二段）	备注
大地震撼者/地球震撼者 （グラウンドシェイカー/アースシェイカー）	与机体的格斗攻击力有关	10/25	得到机体“盖古克（ゲルググ）”任意规格的脚部零件后解锁
推进冲撞/风暴冲撞 （ブーストタックル/ブラストタックル）	与机体的格斗攻击力有关	12/28	得到机体“渣古Ⅱ”任意规格的手臂零件后解锁
幻象射击/幽灵射击 （ミラージュショット/スペクトラルショット）	射击攻击力700% 射击攻击力1200%	13/31	装备步枪类武器完成两次任务后获得，需要装备步枪类武器才能使用
变动式射击/轮流式射击 （ヴァリアブルショット/オルタネイトショット）	射击攻击力700% 射击攻击力1200%	13/31	装备双步枪类武器完成两次任务后获得，需要装备双步枪类武器才能使用
集束射击/粉碎射击 （スティンガーシュート/ブレイカーシュート）	射击攻击力700% 射击攻击力1200%	13/31	装备长型步枪类武器完成两次任务后获得，需要装备长型步枪类武器才能使用，有高几率卸除零件
扩散式弹药/冰冻式弹药 （ディフューズショット/フリージングショット）	射击攻击力700% 射击攻击力1200%	13/31	装备机枪类武器完成两次任务后获得，需要装备机枪类武器才能使用，能短时间内降低敌人的防御力，二段时还带麻痹效果
突击式格林机炮/破坏式格林机炮 （ガトリングアサルト/ガトリングバスター）	射击攻击力800% 射击攻击力1400%	15/33	装备格林机枪类武器完成两次任务后获得，需要装备格林机枪类武器才能使用，能短时间内降低敌人防御力并使其陷入麻痹状态
多方向爆破/多方向惩击 （マルチブラスト/マルチパニッシャー）	射击攻击力800% 射击攻击力1400%	15/33	装备火箭炮类武器完成两次任务后获得，需要装备火箭炮类武器才能使用
威力扩充/威力释放 （フォースエクステンド/フォースディスチャージ）	–	20/80	在武器为“拳法”的状态下完成两次任务后获得，需要机体的武器为“拳法”才能使用，一段为一次性填充，二段的效果为短时间内持续效果
重锤击/亡命击 （ハンマーブロウ/デッドリーブロウ）	格斗攻击力700% 格斗攻击力3000%	10/80	在武器为“格斗”的状态下完成两次任务后获得，需要机体的武器为“格斗”才能使用。二段还有将目标零件全部卸除的效果
格斗钩爪/格斗剪钳 （グラップルクロー/グラップルシザー）	格斗攻击力900% 格斗攻击力1600%	12/28	在武器为“钩爪”的状态下完成两次任务后获得，需要机体的武器为“钩爪”才能使用
十字斩/风暴斩 （クロススラッシュ/スラッシュテンペスト）	格斗攻击力900% 格斗攻击力1600%	10/25	装备军刀类武器完成两次任务后获得，需要装备军刀类武器才能使用
四重斩/狂烈斩 （クアッドスライサー/スラッシュレイヴ）	格斗攻击力900% 格斗攻击力1600%	10/25	装备双军刀类武器完成两次任务后获得，需要装备双军刀类武器才能使用
龙卷斧/飓风斧 （トルネードアックス/サイクロンアックス）	格斗攻击力1000% 格斗攻击力1800%	9/25	装备战斧类武器完成两次任务后获得，需要装备战斧类武器才能使用
旋转攻击/流畅攻击 （ホイールストライク/ストライクストリーム）	格斗攻击力1000% 格斗攻击力1800%	12/28	装备大剑类武器完成两次任务后获得，需要装备大剑类武器才能使用。当目标处于零件被卸除状态时，命中后必定卸除其余的零件
音速推进器/电光推进器 （ソニックスラスト/ライトニングスラスト）	格斗攻击力1000% 格斗攻击力1800%	12/28	装备长矛类武器完成两次任务后获得，需要装备长矛类武器才能使用。命中敌人后会短时间内降低目标的速度并提升自身的防御力
缠缚/漩涡进击 （スパイラルバインド/ボルテックスチャージ）	格斗攻击力700% 格斗攻击力1200%	15/33	装备鞭子类武器完成两次任务后获得，需要装备鞭子类武器才能使用。附带麻痹效果
旋风斩/烈风斩 （ブレードツイスター/ブレードストーム）	格斗攻击力1000% 格斗攻击力1800%	12/28	装备双刃类武器完成两次任务后获得，需要装备双刃类武器才能使用
攻击增幅/攻击力场 （オフェンサーブースト/フィールドオフェンサー）	–	40/70	EX技能“修复装甲”使用15次后习得，只作用于自身，持续效果。二段提升量比一段多
防御增幅/保护力场 （ブレードツイスター/ブレードストーム）	–	12/35	EX技能“修复装甲”使用15次后习得，范围和持续效果。使用后除了增加防御力还会增加自动回复量。二段效果比一段强
修复装甲/修复力场 （アーマーリペア/フィールドリペア）	–	15/40	初期拥有，范围效果。一段回复总耐久值的40%，二段回复总耐久值的70%

专有类EX技能

注：专有类EX技能的获得方法只需拥有等级LV0以上的必要零件即可解锁。超绝变压为衍生类技能，配备不同的零件时名称也不同，但效果都为“一定时间内机体速度变快，攻击动作可以用冲刺取消，冲刺时燃料的消耗量大幅减少”，CD统一为30秒，效果可以重复，但不会叠加。

EX技能名称	必要零件	冷却时间	效果
幻影外层胶体（ミラージュコロイド）	闪电高达（ブリッツガンダム）的手臂	25	一定时间内机体隐身，效果持续中会令射击诱导无效。效果结束后才会计算CD
超绝干扰器（ハイパージャマー）	地狱死神高达 无尽的华尔兹版（ガンダムデスサイズヘル EW版）的手臂	25	
光之翼（光の翼）	V2高达（V2ガンダム）或V2高达暴风型（V2バスターガンダム）的背包	17	向前方冲刺一段距离，并给予冲刺路径两侧的敌人伤害
大型镭射军刀（大型ビームサーベル）	高达AGE-2双炮型（ガンダムAGE-2ダブルバレット）的手臂	17	
闪光掌（シャイニングフィンガー）	闪光高达（シャイニングガンダム）的手臂	17	向目标直线突进，抓住目标后将目标捏碎，突进路径上若接触到其他敌人则会一起推走
神掌（ゴッドフィンガー）	美少女高达（ノーベルガンダム）的手臂	19	
爆热神掌（爆热ゴッドフィンガー）	神高达（ゴッドガンダム）的手臂	21	向目标直线突进，抓住目标后将目标举起再捏碎，突进路径上若接触到其他敌人则会一起推走
暗黑拳（ダークネスフィンガー）	盟主高达（マスターガンダム）的手臂	21	
圣剑（エクスカリバー）	冲击高达（强攻魅影）（フォースインパルスガンダム）的背包	21	先丢出回旋镖麻痹目标，然后再用大剑向目标突进

EX技能名称	必要零件	冷却时间	效果
超级龙骑兵（スーパードラグーン）	突击自由高达（ストライクフリーダムガンダム）的背包	30	放出背包上的浮游炮对敌人持续射击，浮游炮收回后才会计算CD
MEGA超音波炮（メガソニック炮）	华沙哥高达（ガンダムヴァサーゴ）的身体	19	向敌人射出照射型的镭射炮
三重超音波炮（トリプルメガソニック炮）	华沙哥破坏者高达（ガンダムヴァサーゴチェストブレイク）的身体	20	
高出力MEGA加农炮（ハイ・メガ・キャノン）	ZZ高达（ZZガンダム）的头部	20	
次元霸王流疾风拳（次元霸王流疾风突き）	创建燃烧高达（ビルドバーニングガンダム）的手臂	17	冲到目标前使出一套速度极快的拳法，最后用突进终结
次元霸王流圣枪踢（次元霸王流圣枪蹴り）	创建燃烧高达的脚部	21	将前方的敌人聚集到一起后一脚击破

超绝变压（ハイパートランス）

技能名称	必要零件
EXAM系统（EXAMシステム）	苍蓝命运1号机（ブルーディスティニー1号机）或苍蓝命运2号机（ブルーディスティニー2号机）的头部
HADES系统（HADESシステム）	苍白骑士（ペイルライダー）的头部
ALICE	S高达（Sガンダム）的头部
NT-D	独角兽高达（ユニコーンガンダム）或报丧女妖（バンシィ）的身体
超级模式（スーパーモード）	闪光高达（シャイニングガンダム）的身体
狂战士系统（バーサーカーシステム）	美少女高达（ノーベルガンダム）的身体
超绝模式（ハイパーモード）	飞龙高达（ドラゴンガンダム）或神高达（ゴッドガンダム）或盟主高达（マスターガンダム）的身体
零式系统（ゼロシステム）	飞翼高达零式原型机（ウイングガンダムプロトゼロ）或飞翼高达零式（ウイングガンダムゼロ EW版）或高达艾比安（ガンダムエピオン EW版）的身体
光之翼（光の翼）	命运高达（デスティニーガンダム）的背包
红龙头（ドライグ头部）	迷惘高达红龙（アストレイレッドドラゴン）
TRANS-AM（トランザム）	能天使高达（ガンダムエクシア）、力天使高达（ガンダムデュナメス）、主天使高达（ガンダムキュリオス）、德天使高达（ガンダムヴァーチェ）、OO Raiser（ダブルオーライザー）、OO高达 七剑/G（ダブルオーガンダムセブンソードG）的背包或量子型OO高达（ダブルオークアンタ）的身体
次元霸王流极意	创建燃烧高达（ビルドバーニングガンダム）的身体

爆发技能（Burst Action）

在本作的剧情进展到一定程度后，玩家的觉醒会进化，进化后自带全场减速效果（我方不受影响），在觉醒结束前再次触摸点击屏幕正下方时则可以使出威力强大的爆发技能，使用完后会强制结束觉醒状态。爆发技能可以在组装界面装备，只要玩家拥有等级LV0以上的必要零件即可解锁，最多装备1个，右侧将列出游戏中所有爆发技能的信息。

技能名称	必要部件	效果
制裁爆破击（アービタ-ブレイカー）	无	使用超大型镭射剑向前方使出三连斩
制裁暴发击（アービタ-バースト）	无	回复我方全员的耐久值，无法行动的我方机体原地满血复活
量子爆发（クアンタムバースト）	量子型OO高达（ダブルオークアンタ）的身体	原地释放出大量GN粒子攻击附近的敌人并回复我方全员耐久值，使用完后一定时间内获得"超绝变压"的效果
月光蝶	∀高达（∀ガンダム）的身体	慢速向前飞行一段距离，给予飞行路径上的敌人重创
石破天惊拳	神高达（ゴッドガンダム）或盟主高达（マスターガンダム）的手臂	向前方发射照射光束
卫星加农炮（サテライトキャノン）	高达X（ガンダムX）的背包	向前方发射大型照射型光束
TRANS-AM Burst模式	OO Raiser（ダブルオーライザー）的背包	原地释放出大量GN粒子攻击附近的敌人并回复我方全员耐久值
闪光剑（シャイニングフィンガーソード）	闪光高达（シャイニングガンダム）的手臂	
超绝镭射军刀（ハイパー・ビーム・サーベル）	军刀或双军刀或大剑武器配上Z高达（Zガンダム）或ZZ高达（ZZガンダム）的身体	使用超大型镭射剑向前方使出三连斩
爆热神威斩（爆热ゴッドスラッシュ）	神高达的脚部	
火力全开攻击（フルオープンアタック）	重炮手高达 无尽的华尔兹版（ガンダムヘビーアームズ EW版）的身体	将全身的实弹武器一并发射
完全爆发（フルバースト）	自由高达（フリーダムガンダム）或突击自由高达（ストライクフリーダムガンダム）或正义高达（ジャスティスガンダム）的背包	向前方发射照射型光束
强化巨剑（ライザーソード）	军刀或双军刀或大剑武器配上量子型OO高达或OO Raiser的背包	使用超大型镭射剑向前方使出纵斩
解除限制（リミッター解除）	高达AGE-1普通型的身体搭配重击型的手臂或脚部	向前方突进一段距离
真・流星蝴蝶剑	飞龙高达（ドラゴンガンダム）的身体	从空中用飞踢给予目标重创

强化模块（Module）

强化模块相当于辅助装备，可以提升机体各个方面的性能，共分为能力参数系、机体耐久值系、武装指数系、EX充能系、觉醒强化系、动作辅助系、特殊系这7个类别，每个类别的作用顾名思义，下面为大家列出游戏中所有强化模块的信息。

能力参数系

模块名称	所需插槽数	BBR要求	效果	入手关卡
追加装甲（追加シールド装甲）	2	10	物理格挡减伤率+2%	Panama Base 05
抗镭射积层防盾装甲（耐ビームラミネートシールド装甲）	2	10	镭射格挡减伤率+2%	Great Canyon 06
攻击精度程式（攻击精度プログラム）	3	60	零件卸除率+1%	Gundam Cafe 11
追加动力炉（追加ジェネレーター）	2	1	输出功率+3000	Gundam Cafe 04
核融合炉	3	30	输出功率+5000，推进器容量+1000	Orbital Ring 02
核分裂炉	4	60	输出功率+10000，推进器容量+2000	Island Iffish 08

模块名称	所需插槽数	BBR要求	效果	入手关卡
步枪优化（ライフルオプティマイザ）	3	30	步枪伤害+4%	Hobby Shop 06
步枪优化+（ライフルオプティマイザ+）	4	70	步枪伤害+8%	Hobby Shop 14
长型步枪优化（ロングライフルオプティマイザ）	3	30	长型步枪伤害+4%	Africa Tower 05
长型步枪优化+（ロングライフルオプティマイザ+）	4	70	长型步枪伤害+8%	Hobby Shop 12
火箭炮优化（バズーカオプティマイザ）	3	30	火箭炮伤害+4%	Frontier-Ⅰ 03
火箭炮优化+（バズーカオプティマイザ+）	4	70	火箭炮伤害+8%	Great Canyon 09
机枪优化（マシンガンオプティマイザ）	3	30	机枪伤害+4%	Frontier-Ⅰ 02
机枪优化+（マシンガンオプティマイザ+）	4	70	机枪伤害+8%	Panama Base 08
格林机炮优化（ガトリングオプティマイザ）	3	30	格林机炮伤害+4%	Frontier-Ⅰ 04
格林机炮优化+（ガトリングオプティマイザ+）	4	70	格林机炮伤害+8%	Africa Tower 08
军刀优化（サーベルオプティマイザ）	3	30	军刀伤害+4%	Hobby Shop 07
军刀优化+（サーベルオプティマイザ+）	4	70	军刀伤害+8%	Gundam Cafe 14
战斧优化（アックスオプティマイザ）	3	30	战斧伤害+4%	Moon Base 07
战斧优化+（アックスオプティマイザ+）	4	70	战斧伤害+8%	Moon Base 09
大剑优化（大剑オプティマイザ）	3	30	大剑伤害+4%	Great Canyon 07
大剑优化+（大剑オプティマイザ+）	4	70	大剑伤害+8%	Hobby Shop 13
长矛优化（ランスオプティマイザ）	3	30	长矛伤害+4%	Panama Base 06
长矛优化+（ランスオプティマイザ+）	4	70	长矛伤害+8%	Hobby Shop 15
双刃优化（ツインブレードオプティマイザ）	3	30	双刃伤害+4%	Frontier-Ⅰ 05
双刃优化+（ツインブレードオプティマイザ+）	4	70	双刃伤害+8%	Island Iffish 10
鞭子优化（ムチオプティマイザ）	3	30	鞭子伤害+4%	Frontier-Ⅰ 01
鞭子优化+（ムチオプティマイザ+）	4	70	鞭子伤害+8%	Gundam Cafe 13
武术优化（マーシャルオプティマイザ）	3	30	格斗伤害+4%	Africa Tower 04
武术优化+（マーシャルオプティマイザ+）	4	70	格斗伤害+8%	Africa Tower 07

机体耐久值系

模块名称	所需插槽数	BBR要求	效果	入手关卡
追加装甲	1	1	机体耐久值+3000	Moon Base 06
复合装甲（チョバム装甲）	3	60	机体耐久值+15000	Island Iffish 05
钛合金（チタン合金）	2	50	机体耐久值+2%	Frontier-Ⅰ 06
高达尼姆合金（ガンダニュウム合金）	3	60	机体耐久值+3%	Island Iffish 09
月神钛合金（ルナチタニウム合金）	4	70	机体耐久值+5%	Great Canyon 08
高达琉姆合金（ガンダリウム合金）	5	80	机体耐久值+8%	Frontier-Ⅰ 07
修理增强（リペアオ-グメンタ）	1	1	修理道具的效果上升+20%	Gundam Cafe 05
修理增强+（リペアオ-グメンタ+）	2	30	修理道具的效果上升+50%	Africa Tower 02
自动修理（オ-トリペア）	1	1	耐久值每秒自动回复0.15%	Hobby Shop 01
自动修理+（オ-トリペア+）	2	50	耐久值每秒自动回复0.35%	Hobby Shop 08
命中修理（ヒットリペア）	2	30	攻击命中敌人时耐久值回复0.1%	Gundam Cafe 07
命中修理+（ヒットリペア+）	3	60	攻击命中敌人时耐久值回复0.2%	Gundam Cafe 12
破坏修理（ブレイクリペア）	1	1	击破敌人时耐久值回复0.2%	Great Canyon 01
破坏修理+（ブレイクリペア+）	2	30	击破敌人时耐久值回复0.5%	Gundam Cafe 08
防御修理（ガ-ドリペア）	2	20	成功防御攻击时耐久值回复0.1%	Panama Base 03
防御修理+（ガ-ドリペア+）	3	50	成功防御攻击时耐久值回复0.3%	Hobby Shop 10
零件脱落修理（パ-ツアウトリペア）	1	1	卸除零件时耐久值回复0.35%	Great Canyon 04
零件脱落修理+（パ-ツアウトリペア+）	2	30	卸除零件时耐久值回复0.8%	Africa Tower 01

武装指数系

模块名称	所需插槽数	BBR要求	效果	入手关卡
自动填充器（オ-トロ-ダ-）	1	1	"选择性装备"充能速度+1%	Hobby Shop 02
自动填充器+（オ-トロ-ダ-+）	2	30	"选择性装备"充能速度+2.5%	Gundam Cafe 10
破坏填充器（ブレイクロ-ダ-）	1	1	击破敌人时"选择性装备"充能回复1%	Great Canyon 02
破坏填充器+（ブレイクロ-ダ-+）	2	30	击破敌人时"选择性装备"充能回复2.5%	Gundam Cafe 09
零件脱落填充器（パ-ツアウトロ-ダ-）	1	1	卸除零件时"选择性装备"充能回复1%	Great Canyon 03
零件脱落填充器+（パ-ツアウトロ-ダ-+）	2	30	卸除零件时"选择性装备"充能回复2.5%	Africa Tower 03

EX充能系

模块名称	所需插槽数	BBR要求	效果	入手关卡
EX充能器（EXチャ-ジャ-）	2	20	EX充能速度+1%	Panama Base 04
EX充能器+（EXチャ-ジャ-+）	4	50	EX充能速度+2.5%	Hobby Shop 09
破坏EX充能（ブレイクEXチャ-ジ）	2	10	击破敌人时EX充能回复1%	Hobby Shop 03
破坏EX充能+（ブレイクEXチャ-ジ+）	4	40	击破敌人时EX充能回复2.5%	Island Iffish 04
零件脱落EX充能（パ-ツアウトEXチャ-ジ）	2	10	卸除零件时EX充能回复0.5%	Hobby Shop 04
零件脱落EX充能+（パ-ツアウトEXチャ-ジ+）	4	40	卸除零件时EX充能回复1.25%	Island Iffish 02

觉醒强化系

模块名称	所需插槽数	BBR要求	效果	入手关卡
爆发收获（バ-ストゲイン）	3	50	觉醒时间延长+1秒	Island Iffish 03
爆发收获+（バ-ストゲイン+）	5	100	觉醒时间延长+2秒	Gundam Cafe 13
爆发充能器（バ-ストチャ-ジャ-）	2	50	觉醒充能速度+1.5%	Island Iffish 06
爆发充能器+（バ-ストチャ-ジャ-+）	3	100	觉醒充能速度+2.5%	Hobby Shop 14
零件脱落爆发充能（パ-ツアウトバ-ストチャ-ジ）	2	50	卸除零件时觉醒槽增加1%	Island Iffish 07
零件脱落爆发充能+（パ-ツアウトバ-ストチャ-ジ+）	3	100	卸除零件时觉醒槽增加2.25%	Gundam Cafe 15

动作辅助系

模块名称	所需插槽数	BBR要求	效果	入手关卡
磁性覆膜（マグネット・コ-ティング）	2	30	反应速度+1%，移动速度+1%	Gundam Cafe 06
神经联结装置（ニューラルリンケ-ジ）	3	60	反应速度+2%，移动速度+2%	Hobby Shop 11
精神感应框体（サイコフレ-ム）	5	100	反应速度+3%，移动速度+2%，觉醒时间延长+1秒	Island Iffish 11
追加喷射口（バ-ニア追加）	2	20	冲刺速度+2%，推进器容量+1000	Panama Base 02
追加大型喷射口（大型バ-ニア追加）	4	60	冲刺速度+5%，推进器容量+2000	Panama Base 07
强化增压推进器（ブ-スタ-强化）	3	40	冲刺速度+5%，推进器容量+1000	Orbital Ring 01
追加增压推进器组件（ブ-スタ-ユニット追加）	4	80	冲刺速度+10%，推进器容量+1000	Hobby Shop 13
强化推进器（スラスタ-强化）	3	40	推进器容量+2000，冲刺速度+2%	Africa Tower 06
追加螺旋桨组件（プロペラントユニット追加）	4	80	推进器容量+3000，冲刺速度+2%	Gundam Cafe 14
自动平衡器（オ-トバランサ）	4	10	免疫后仰	Space 01
动力喷射器（ベクタ-ドノズル）	3	20	免疫击飞	Space 02
预测控制装置（フィ-ドフォワ-ド制御装置）	5	60	免疫后仰，免疫击飞	Moon Base 08

特殊系

模块名称	所需插槽数	BBR要求	效果	入手关卡
生化感应器（バイオセンサ-）	5	100	反应速度+3%，觉醒时间延长+1秒，EX充能速度+1%	Hobby Shop 15
提高相接处精度（接合部精度向上）	2	1	被攻击时机体零件被卸除的几率减少15%	Panama Base 01
提高相接处精度+（接合部精度向上+）	3	30	被攻击时机体零件被卸除的几率减少30%	Island Iffish 01
宝物猎人（トレジャ-ハンタ-）	2	1	发现优质道具的几率上升	Hobby Shop 05
宝物猎人+（トレジャ-ハンタ-+）	3	30	发现优质道具的几率上升	Gundam Cafe 15
自动防御程式（自动防御プログラム）	3	1	自动防御	Great Canyon 05

制作、改造、强化钢普拉零件

本作中，钢普拉的装备（武器和盾牌）不再通过掉落零件的方式获得，都需要自己亲手组装。而仅仅组装出一台全副武装的钢普拉还不足以能轻松应对后期的关卡，这时就需要通过强化零件来让钢普拉的战斗力得到飞一般的提升。顺带一提，有不少装备是无法制作出来的，只能通过改造零件获得，所以除了强化外，改造也是很重要的一个环节。

制作装备

上文已经提到了本作中装备的获得手段，本作中的装备都需要使用素材和GP自己制作，制作出来的装备等级都是1级。要注意的是装备的制作条件还包含玩家的BBR等级，等级不足只有素材的话也只能干瞪眼了。



强化

通过消耗素材强化零件可以提升零件的等级和性能。组装身体的零件除了耐久值和对伤害的抗性提升外，与其相关的数据也会提升，比如强化手臂后，格斗攻击力会有所提升，而武器和盾牌自然是增加攻击力和格挡减伤率了。顺带一提，当玩家的BBR不足以使用该零件时，是不能对该零件进行强化的。

游戏中HG规格的零件最多能升至20级，而MG最多至10级，强化到最高级后会用一颗黄色的五角星表示。剧情进展到一定程度后会开放改造奖励，任何零件每强化过一次就能获得奖励点数，将这些点数分配到与零件相关的数据上便可以再次提升相关的能力，即使不小心分配错了也不要担心，可以消耗GP重置，零件的等级越高，重置所需要的GP就越多。

除了强化零件性能外，还能强化零件自身的特殊能力。每个零件都自带特殊能力，大部分特殊能力需要将零件强化到一定等级后才会出现，而这些特殊能力和零件一样也可以进行强化，强化后也有着让机体性能强化的效果，特殊能力的等级最高为10级，强化到最高级后也会用一颗黄色的五角星表示。另外在剧情进展到一定程度时，还会开放“精熟转换”的选项，让玩家可以



用“精熟转化器”将零件中的精熟能力转换为其他系的精熟能力，不过精熟等级会变成1级。

改造

在个别零件强化到一定等级后，可以对其改造，将其衍生成其他钢普拉的零件，改造后原本的零件会消失，而且强化过的数据都会清空。虽然表面上看起来很亏，但实际上有很多零件只能通过改造衍生才能获得，而且其能力都比改造前的零件高出不少（哪怕强化过好几次）。



照相

本作中可以在照相选项中更改工作台界面的背景和钢普拉的姿势，更改后可以上传到PSN服务器，在联机模式下其他玩家观看资料时也会显示。背景一共17种，姿势多达39种，设定时还能设定是否显示机体手上拿着的装备和模型展示架。

设计图

组装好钢普拉后可以在工作台界面按△键保存当前钢普拉的设计图，设计图内容包含着钢普拉的所有设定，玩家一共可以保存50张设计图，所以不用担心换零件会很麻烦的问题。



涂装

和前作一样，本作也可以对自己的钢普拉进行上色、抛光、旧化等DIY行为，本作还加入了金属色效果，让现实模型中的电镀效果得以重现，另外一些如旧化、阴影等效果需要在关卡内获得相关“套件”的奖励后才能开启。不仅如此，玩家还能购买各种各样的贴纸贴在机体上，游戏中贴纸的数量共有数百种，可以让钢普拉更具有自己的风格。



任务详解篇

游戏界面



1. 自机耐久槽
2. 友军耐久槽
3. Ace分数
4. 小地图，地图上的扇形为自己的视野范围，地图上红色的点为敌军，精英机体或大型敌人的标志会比较大，白色的为宝箱，友军则会用数字标识
5. “选择性装备”状态，冷却时标志会变成红色
6. EX技能栏，当EX技能冷却时为红色，二段EX技能充能时会有阴影提示
7. 射击模式开关，使用无需射击模式的武器时不会显示
8. 觉醒槽
9. 锁定模式开关
10. 战力槽，部分任务才会显示，蓝色为我方，红色为敌方，若我方战力槽过少时会显示红色提示
11. 冷却槽，充满时会消失，射击时才会显示
12. 燃料槽，充满时会消失，使用消耗燃料的动作时才会显示
13. 奖章图标

Ace分数

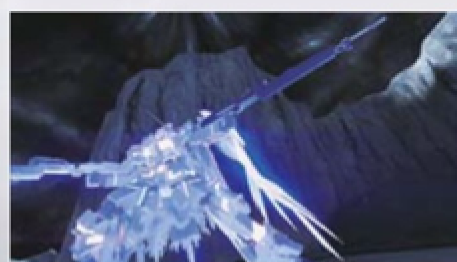
击破敌人、卸除零件、给友军回复耐久值等行为会让其增加。Ace分数的多少关系着任务完成后的评价等级，也是关卡中“王牌敌人”的出现条件。

冷却槽

使用远程武器攻击敌人时，锁定框下方会出现一条武器冷却槽，当玩家持续攻击时冷却槽会减少，让冷却槽清空时，武器会进入“过热”状态，此时无法使用该武器，冷却槽会缓缓补充直到充满后才能再次使用武器，所以想要有效率地射击，需要学会管理武器的状态。

觉醒

当屏幕正下方的觉醒槽充满后，只要自机不处于脚部零件被卸除的状态下，触摸点击觉醒槽就可以发动觉醒，觉醒时被卸除的零件会自动归位。觉醒后会得到耐久度自动回复的效果，而且该状态下军刀类武器的攻击范围大幅增加（“选择性装备”无效），自机不会被卸除零件。在剧情进展到后期时，觉醒还会附加全敌军减速的效果，而且再次点击觉醒槽还能发动强大的爆发技能。另外要注意多人模式下的觉醒是没有觉醒动画的，若突然发现屏幕有蓝光而且敌机开始减速，就证明有队友发动了觉醒。



卸除零件

当对敌人的部位伤害达到一定值时会将该部位卸除，击破卸除零件后的敌人，素材和零件的掉落率会增加，而且将脚部卸除后可以按△直接对敌人使出秒杀一击（只对普通敌人有效）。

任务种类介绍

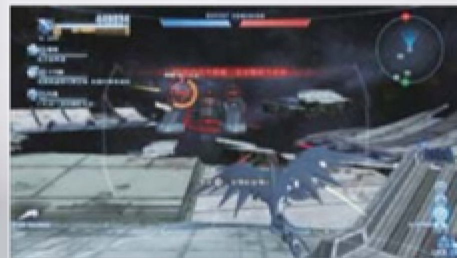
游戏内的关卡都以“任务”的形式进行，玩家需要在会场的任务柜台接受任务后，长按Start出击执行任务。游戏中的任务分为一般任务、战舰战、生存任务、防卫任务、据点混战任务、编队攻击任务这几种，下面会逐个介绍。顺带一提，任务失败或者自行放弃任务时，当前任务所得到的素材和经验值都会保留。

一般任务

任务内容要求清理该区域所有敌人并前往下个区域，直到打败任务最后的BOSS才算完成。这类任务中，自机机体耐久值归零后，会一直倒在地上等待救援，而不是像其他几类任务那样几秒后重置机体。若整个队伍全员无法动弹则会任务失败，不过每个一般任务都会有2次重试机会，重试后全员会重新复活继续战斗，直到重试机会使用完、全员无法动弹时任务才算失败，当然想提前退出在重试界面也可以选择“放弃”选项。

战舰战

目前整个游戏中只有一关为战舰战的形式，玩家要保护我方战舰并与敌方交战，战舰的弱点或双方机体被击破时，屏幕上方的对应一方的战力槽会减少，当一方战力槽归零时算作被击败。战舰战中玩家可以自由使用大天使号的炮台攻击敌人。



生存任务

完成任务的方法和一般任务一致，不断地清理敌军直到击破最后的BOSS，但在任务中，屏幕上方会显示我方的战力槽，一旦我方机体被击破则会让战力槽减少，当战力槽归零时算作任务失败，没有重试机会。

防卫任务

防卫任务都以保护目标撑过敌军的一波波攻势为主，可以在屏幕上方确认当前是敌人的第几波攻势，而且本类任务中无论自机被击破几次都不会算作任务失败。本类任务一共分为大天使号防卫任务、防卫任务、多重防卫任务、基柱防卫任务四种，下面逐个详细介绍。

大天使号防卫任务： 和生存任务一样，屏幕上方会显示大天使号的耐久值，当耐久值归零时任务失败。和战舰战一样，也可以自由使用大天使号上的炮台攻击敌人。

防卫任务： 场地中会出现一根柱子，要求玩家保护好该柱子不被破坏。

多重防卫任务： 和防卫任务基本一致，不过场地中会出现多根柱子，血量比防卫任务的柱子少，玩家要确保柱子的数量在一定数量以上。

基柱防卫任务： 内容和多重防卫任务完全一致，不过场地固定在Moon Base，由于场地比较大而且障碍物较多，所以比起多重防卫任务的难度要高些。

据点混战任务

从前作继承下来的一种任务方式，在场地中会出现复数个据点，双方的机体站在其中一段时间后会占领该据点，占领据点后可以慢慢地消耗敌对方的战力槽，据点越多消耗得越快，当一方的战力槽归零时该方判输。一个据点被占领后，可以回到据点内等待一段时间重新夺回据点，不过要注意若在据点内敌军的数量比我方多的情况下是无法占领据点的，而且敌军的据点还会定期刷新敌人，所以要迅速消灭据点内的敌军才能顺利占领。另外，在夺回据点的途中不小心走出据点范围后再回来时，需要重新计算时间。

编队攻击任务

说得明白点就是4V4的小队战，双方需要相互击破敌方的机体以减少对方的战力槽，战力槽归零的一方算输。不过需要注意的是，参加小队战的对方机体全部都是精英机体。

任务中会出现的道具

载具

任务中可以利用载具攻击敌人，当然敌人也可以使用它们攻击我方。只要在载具旁边长按□就可以搭乘，即使载具上面已有敌人搭乘，也能强行抢夺载具，换之敌人就不能享受这个待遇了。载具的武装威力都不低，但大部分都具有冷却槽的设定，所以不能过分地依赖载具。每个载具都有自己的耐久值，而且耐久值无法回复，当玩家搭乘载具后，载具的血量会将机体的血量覆盖，脱离或被破坏后会复原。另外载具在无人状态下也可以破坏，所以如果自己不用载具的话，将其破坏而不让敌人夺取也是一种战术。



干扰器、增幅器

在部分任务中，在敌人的队伍中会包含着干扰器的出现。物如其名，就是干扰玩家攻略任务的，具体效果如下：

射击无效：除照射外的任何远程弹药都会被引导到干扰器上。

机体变小：机体变小，受到的伤害会增加。

耐久值减少：自机的耐久值会随着时间慢慢减少。

综上所述，干扰器对自机的影响还是很大的，所以一旦出现最好尽快破坏。

除了干扰器外，还可能会遇上增幅器，和干扰器相反，增幅器是为我方增加BUFF的，在地图上会以绿色的感叹号作为标记。增幅器共有攻击力上升、防御力上升、容易卸除敌人零件这3种BUFF，不过需要在增幅器旁长按□键才能将其启动。启动后只要玩家持续在副本内作战，就会一直享有BUFF。

弹射器、上升气流装置

某些任务中会出现帮助玩家迅速到达目的地的弹射器或上升气流装置，多多利用可以省下很多跑路的时间。将敌人推到上升气流装置上还可以让其一直处于浮空的硬直状态。

狙击炮弹

部分任务中，有时地面上会出现红色或蓝色的圈形提示，表示过几秒后这里将会被狙击炮弹打中。狙击炮弹无法防御，红色圈时的炮弹会有较高的伤害而且会将区域内的目标全部炸飞；蓝色圈时的炮弹带有麻痹效果。两种炮弹的判定全都无视敌我，可以看到后即时避开，或用EX技能的无敌判定躲过。

回复点

有BOSS战的任务几乎都会在BOSS战前出现回复点让玩家补给，只需要站到回复点上即可回复，有NPC的情况下还能帮NPC进行回复。



宝箱

在关卡中随处可见一些正方形的小箱子，在小地图上会用白点标出来，只需在其旁边长按□键即可打开并获得里面的东西。



宝箱共有两种，一种是蓝色箱子，打开后里面是补给道具，获得后会回复机体的耐久值；另一种是金色箱子，打开后里面是一些素材，这些箱子需要达到特定的条件才会出现，但并不是每关都有。

敌人介绍

任务中的敌人基本都为HG、MG规格，和玩家的钢普拉一样，它们也是能够被卸除零件的，不过待遇不同的是，它们在耐久度归零后会直接爆炸，而不像我方一样还能倒在地上一段时间等待救援，而且被卸除脚部零件倒地后，我方还能对其按△键使出能将其直接秒杀的致命一击。当然整个游戏都是这样的敌人也就没意思了，下面就来介绍几类特殊的敌人。

精英机体/王牌机体

这两种机体虽然称呼不同，但性质一样，都是在任务中会经常出现的机体，只不过王牌机体只在玩家的Ace分数达到一定值后才会出现，而且物品掉落率比精英机体高很多。它们的外形和普通机体无异，但身上会有一层光，而且在红色的血条下面还会有一条黄色的耐久槽，在耐久槽清空前，它们都会一直处于刚体状态，玩家的一切攻击都无法对其造成硬直，抓取技也对其无效，造成的伤害也会减少。耐久槽需要不断地进行攻击才能清空，使用高频率或超高伤害的技能可以更快地减少耐久槽，当耐久槽清空后，除了血多外就和普通机体无异了，要尽快在这个时候将其解决，否则经过一段时间后耐久槽会自动回满。



神秘机体

部分任务中才会出现的机体，一般出现在地图中比较偏僻的位置。它们的表面都会有一层白光，规格依旧是HG或MG，但血量非常厚，而且没有耐久槽却能一直处于刚体状态，但攻击欲望比其他机体要低。将其击败后，在当前地图的某个位置会出现发着金光的宝箱，里面会装有素材奖励。顺带一提，若在击败它们之前就将其他敌机都击破的话，它们也会消失，所以一旦遇到的话就不要错过了。

PG规格的敌人

PG规格（1/60比例）的敌人往往会作为BOSS机体两两登场，它们的攻击动作虽慢而且单调，但伤害往往不低，而且不会被打至硬直，血量被打到一半以下时还会进入觉醒状态。觉醒状态下它们的动作有所加快，部分机体还会使用一些常态下不会使用的强力招式。PG规格的敌人看起来很强，但其实却都有着弱点，当玩家转换锁定目标时，若看到锁定的位置有耐久槽时，就表明这个位置是弱点了，部分机体需要使用特定招式时才会露出弱点。只要将耐久槽清零，就能令该敌人陷入短时间的硬直状态，此时攻击它就能积蓄弱点的破坏值，当破坏值满后，该敌人就会被永久卸除一个零件，换言之该敌人就永远无法使用与该部位相关的功能了，但要注意卸除零件后，该敌人会强制进入觉醒状态，部分敌人被卸除两次部位后会进入二段觉醒状态。下面列出所有PG规格敌人的弱点。

高达：①使用镭射步枪照射时步枪为弱点，成功破坏后卸除头部。②卸除一次零件后，在地面使用镭射剑攻击时脚部为弱点，成功破坏后卸除左手。

高达Mk-Ⅱ：①一直都能看到，背包是弱点，成功破坏后卸除左手。

Z高达：①使用镭射步枪时镭射步枪为弱点，成功破坏后卸除头部。

ν高达：①一直都能看到，背包为弱点，切记要绕到后面才能有效攻击，成功破坏后卸除背包。

独角兽高达：①使用左手的镭射格林机枪时会露出弱点，成功破坏后卸除左手。

神高达：①使用爆热神掌时手掌是弱点，成功破坏后卸除右手。

盟主高达：①使用暗黑拳时手掌

是弱点，成功破坏后卸除右手。

飞翼零式高达（EW）：①使用旋转照射炮的时候双枪都是弱点，成功破坏其中一处后卸除头部。②和①一样，再次成功破坏后卸除左手。

机动型突击高达：①弱点一直都能看到，两个肩膀都是弱点，只可卸除左手或右手其中一个部位。卸除右手后只会使用炮战型背包的大炮，而卸除左手除了大炮外其他的武装依旧能使用。

迷惘高达红色机改：①使用两把太刀攻击的时候背包为弱点，耐久槽归零后不会产生硬直，但弱点会长时间暴露，成功破坏后卸除背包。②在卸除一次零件后使用太刀攻击时脚部为弱点，成功破坏后卸除左手。

突击自由高达：①觉醒后使用全炮发射时头部为弱点，成功破坏后卸除头部。

OO Raiser：①觉醒后使用GN粒子流时头部为弱点，成功破坏后卸除头部。②在卸除一次零件后再次使用GN粒子流时左手会成为第二个弱点，成功破坏后卸除左手。

艾法佗：两处弱点一直都能看到①背部为弱点，成功破坏后卸除背包。②头部为弱点，成功破坏后卸除头部。

大型敌人



除了PG规格这种大型MS，还有各种大型MA作为BOSS登场，和PG规格敌人不同的地方在于，它们的攻击范围都非常大，伤害也很高，稍不注意就很有可能被打散。和它们战斗的场地都是特制的，部分战斗中还没有燃料限制，玩家可以尽情地飞行。虽然MA敌人都很强力，但一开始就可以看到它们的弱点部位，建议通过高频率的攻击迅速积累破坏值来达成部位破坏，给予它们重创。

任务攻略篇

游戏中的任务共分为剧情任务和挑战任务两种，不过挑战任务的内容基本都是防卫任务和编队攻击任务，而且难度比剧情任务要高。每个任务都有相对应的评分奖励和挑战奖励，评分奖励将根据玩家任务中获得的Ace分数而定。另外，**难度更高的任务需要将当前最高难度的任务全部完成后才会出现。**



剧情任务

剧情任务分别会在8个场景中进行。以下任务按照任务场景和编号顺序排列，任务和内容名称以中文版为准，部分任务附带任务要点。

注：任务名是蓝色底的为普通任务，红色底的为BOSS战，黄色底的为更新追加任务。



Space

教学：Frontier Ⅳ

任务类型	一般任务	难易度	1
评价奖励			
C：劣质塑胶x5		B：4000 GP	
A：步枪基础H-Ⅰ×1		S：最劣质碳钢×1	
挑战项目			
条件：破坏大型BOSS的所有零件			
奖励：鞭子基础H-Ⅰ×1			

敌军信息

普通敌人	
HG	迪拿・祖、渣古佈雷型、加曼・萨比专用 渣古Ⅱ FS型
精英机体	
HG	多鲁基斯 无尽的华尔兹版
BOSS机体	
高达试作3号机典多洛比姆	

任务要点

由于是教学关卡，所以难度不大。BOSS战时多多利用场地中的载具会事半功倍。

1：对抗者

任务类型	战舰战	难易度	3
评价奖励			
C：稀有塑胶x7		B：45000 GP	
A：双刃基础H-Ⅰ×3		S：自动平衡器	
挑战项目			
条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务			
奖励：长型步枪基础H-Ⅰ×3			
条件：在我方战力高于25%的状态下完成任务			
奖励：VPS装甲基础H×3			

敌军信息

普通敌人	
HG	多鲁基斯 无尽的华尔兹版、GN-X Ⅲ
BOSS机体	
主天使号	

任务要点

由于是战舰战，所以建议将火力集中对付敌方战舰，最好无视敌方战舰的左右炮台直接攻击中间的舰桥，以快速过关。另外本任务中没有燃料限制，可以无限飞行。

2：出现

任务类型	一般任务	难易度	4
评价奖励			
C：战伤处理套件		B：47500 GP	
A：机枪基础H-Ⅰ×3		S：动力喷射器	
挑战项目			
条件：不使用重试机会完成任务			
奖励：军刀基础H-Ⅰ×3			

敌军信息

BOSS机体
迪比尼达德

任务要点

任务的BOSS一共有三台，刚开始只需要打一台，观看过CG后要同时对付两台。BOSS火力很猛，近战也不弱，建议强化过机体后再来挑战。

Moon Base

1：月面中立都市

任务类型	一般任务	难易度	1
评价奖励			
C：劣质塑胶×5		B：6500 GP	
A：军刀基础H-Ⅰ×1		S：最劣质碳钢×1	
挑战项目			
条件：不使用重试机会完成任务			
奖励：双刃基础H-Ⅰ×1			
条件：击破所有王牌机体			
奖励：精神感应框体基础H×3			

敌军信息

普通敌人	
HG	渣古Ⅱ、渣古佈雷型、渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备）、加曼・萨比专用 渣古Ⅱ FS型、镭射大炮、太空坦克
MG	大魔
王牌机体	
MG	独角兽高达
BOSS机体	
MG	高达

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

2：月面

任务类型	一般任务	难易度	1

评价奖励

C：劣质塑胶×5	B：8000 GP
A：机枪基础H-I×1	S：最劣质碳钢×1

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：格林机炮基础H-I×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：高达尼姆基础H×3

敌军信息

普通敌人
- HG 吉姆、镭射大炮、太空坦克
- MG 高达、吉姆指挥官用型（宇宙规格）、大魔

王牌机体
- MG 迷惘高达红龙

BOSS机体
- MG V高达、V高达HEXA

3：Cry for the moon

任务类型	一般任务	难易度	1

评价奖励

C：劣质塑胶×5	B：10500 GP
A：大剑基础H-I×1	S：最劣质碳钢×1

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：盾牌基础H-I×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：相转移装甲基础H×3

敌军信息

普通敌人
- HG V高达
- MG V高达、V高达HEXA

王牌机体
- MG V2高达突击暴风型

BOSS机体
- MG V Dash高达

4：破坏基柱

任务类型	基柱防卫任务	难易度	1

评价奖励

C：劣质塑胶×7	B：13000 GP
A：火箭炮基础H-I×1	S：最劣质碳钢×1

挑战项目

条件：守住基柱4根以上
奖励：步枪基础H-I×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：精神感应框体基础H×3

敌军信息

普通敌人
- HG 迪拿·祖、渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备）
- MG 老虎、真·松永专用 渣古Ⅱ

王牌机体
- MG 报丧女妖·命运女神

BOSS机体
- MG 老虎特装型

5：月面攻击

任务类型	一般任务	难易度	1

评价奖励

C：劣质塑胶×7	B：15500 GP
A：盾牌基础H-I×1	S：最劣质碳钢×1

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：战斧基础H-I×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：高达尼姆基础H×3

敌军信息

普通敌人
- HG V高达、迪拿·祖、渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备）、加曼·萨比专用 渣古Ⅱ FS型
- MG 迪拿·祖、渣古Ⅱ改

王牌机体
- MG OO高达（七剑/G）

BOSS机体
- MG 高达

6：巨大足迹

任务类型	一般任务	难易度	1

评价奖励

C：洗涂套件	B：18000 GP
A：长矛基础H-I×1	S：追加装甲

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：格林机炮基础H-I×2
条件：击破所有王牌机体
奖励：相转移装甲基础H×3

敌军信息

普通敌人
- HG G-3高达、镭射大炮、太空坦克、迪拿·祖
- MG 高达、老虎

王牌机体
- MG 完美突击高达

BOSS机体
- 魔霸

任务要点

BOSS需要先攻击脚部造成硬直后才能攻击上半身的弱点，将上半身的三个弱点全部破坏后即可击破。

7：吠月

任务类型	生存任务	难易度	6

评价奖励

C：稀有强化塑胶×5	B：80300 GP
A：盾牌基础M-Ⅰ×1	S：战斧优化

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：长矛基础M-Ⅰ×1
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：VPS装甲基础M×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：58500 GP

敌军信息

普通敌人
- HG 基拉·德卡
- MG 华沙哥高达、高达X（分裂者）

精英机体
- MG 华沙哥破坏者高达、高达X

王牌机体
- MG ν高达、沙煞比

BOSS机体
- PG Z高达

任务要点

在有基柱的区域中会出现神秘敌人，击破后别忘记拿金色宝箱内的素材。

8：苍月

任务类型	生存任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×7	B：118900 GP
A：盾牌基础M-Ⅱ×1	S：预测控制装置

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：长矛基础M-Ⅱ×2
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：VPS装甲基础M×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：87750 GP

敌军信息

普通敌人
- MG 高达Mk-Ⅱ奥干规格、吉姆Ⅲ、Z高达、卡碧尼

精英机体
- MG 艾露比·波蕾专用 卡碧尼Mk-Ⅱ、The O、卡碧尼

王牌机体
- MG S高达、ZZ高达

BOSS机体
- PG 高达Mk-Ⅱ奥干规格、Z高达

9：飞越月球

任务类型	基柱防卫任务	难易度	10

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×10	B：120500 GP
A：大剑基础M-Ⅱ×2	S：战斧优化+

挑战项目

条件：守住基柱4根以上
奖励：鞭子基础M-Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：高达尼姆基础M×3

敌军信息

普通敌人
- MG 飞龙高达、美少女高达、日升高达

精英机体
- MG 闪光高达、神高达、盟主高达

王牌机体
- MG 创建突击高达（全装备型）、创建燃烧高达

BOSS机体
- PG 盟主高达、神高达

任务要点

本关堪称全游戏中最难关卡，主要难在场地过大，敌人过多，而且敌人都会使用爆发技能，伤害非常大，再加上精英机体的耐久槽和血量，单人模式下除非玩家有着能将敌人秒杀而且CD短的技能，否则很难守住3根基柱，更别说达成挑战项目的4根以上了，所以建议多人联机分工配合来完成任务。



Great Canyon

1：大峡谷

任务类型	一般任务	难易度	2

评价奖励

C：劣质塑胶×5	B：19500 GP
A：步枪基础H-I×2	S：破坏修理

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：盾牌基础H-Ⅰ×2
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：高达琉姆基础H×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：9000 GP

敌军信息

普通敌人
- HG 渣古Ⅱ、渣古佈雷型、渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备）、加曼·萨比专用 渣古Ⅱ FS型
- MG 马沙·亚斯洛布专用 渣古Ⅱ、加曼·萨比专用 渣古Ⅱ FS型、马沙·亚斯洛布专用 盖古克

精英机体
- MG 自护号

王牌机体
- MG 高达AGE-1重击型

BOSS机体
- PG 高达

2：大天使号防卫战 1

任务类型	大天使号防卫任务	难易度	2

评价奖励

C：优质塑胶×5	B：22000 GP
A：军刀基础H-I×2	S：破坏填充器

挑战项目

条件：在大天使号的耐久值高于50%的状态下完成任务
奖励：双刃基础H-Ⅰ×2
条件：击破所有王牌机体
奖励：精神感应框体基础H×3

敌军信息

普通敌人	
HG	陆战型高达
MG	高达Ez-8
精英机体	
MG	老虎特装型
王牌机体	
MG	苍白骑士
BOSS机体	
MG	苍蓝命运1号机

3：峡谷的风

任务类型	一般任务	难易度	2

评价奖励

C：优质塑胶×5	B：24500 GP
A：格林机炮基础H-I×2	S：零件脱落填充器

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：机枪基础H-Ⅰ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：高达尼姆基础H×3

敌军信息

普通敌人	
HG	吉姆Ⅱ、吉姆Ⅲ
MG	高达Mk-Ⅱ奥干规格
精英机体	
MG	百式
王牌机体	
MG	Z高达
BOSS机体	
PG	高达Mk-Ⅱ奥干规格

4：大峡谷攻略战

任务类型	一般任务	难易度	2

评价奖励

C：优质塑胶×7	B：27000 GP
A：盾牌基础H-I×2	S：零件脱落修理

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：长矛基础H-Ⅰ×2
条件：击破所有王牌机体
奖励：VPS装甲基础H×3

敌军信息

普通敌人	
HG	重剑型突击高达、炮战型突击高达
MG	突击高达·红+I.W.S.P.、重剑型突击高达、炮战型突击高达
精英机体	
MG	突击高达·红+I.W.S.P.
王牌机体	
MG	命运高达
BOSS机体	
PG	机动型突击高达



5：血染大峡谷

任务类型	一般任务	难易度	2

评价奖励

C：优质塑胶×7	B：29700 GP
A：火箭炮基础H-I×2	S：自动防御程式

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：步枪基础H-Ⅰ×2
条件：击破所有王牌机体
奖励：精神感应框体基础H×3

敌军信息

普通敌人	
HG	迷惘高达绿色机、迷惘高达蓝色机
MG	迷惘高达红色机
精英机体	
MG	重剑型突击高达、迷惘高达红色机（空战装备）
王牌机体	
MG	自由高达
BOSS机体	
MG	决斗高达、炮战型突击高达



6：命运之轮

任务类型	一般任务	难易度	3

评价奖励

C：喷笔套件	B：40000 GP
A：格林机炮基础H-I×3	S：抗镭射积层防盾装甲

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：机枪基础H-Ⅰ×2
条件：击破所有王牌机体
奖励：高达尼姆基础H×3

敌军信息

普通敌人	
HG	吉姆特装型、大魔热带型（沙棕色）、迪拿·祖
MG	卡贝拉·迪特、高达试作1号机杰菲兰沙斯
王牌机体	
MG	迷惘高达蓝色机二型改
BOSS机体	
阿德拉斯忒亚	

任务要点

本关为剧情中地区的最后一关。BOSS需要先攻击其前后轮造成硬直后再攻击舰桥才能给予伤害，由于BOSS的横冲直撞为主要的攻击方式，所以建议等其停下来后再展开攻击。战斗时会有场地外的炮台和场地中的杂兵干扰，有的杂兵出现时还自带载具，由于载具对BOSS的实际作用不大，所以建议不要在抢夺载具上耗费心思。作战时尽可能靠近场景中间，首先是可以保证不被炮台干扰，另外若玩家在场地边缘倒下，NPC是无法走到玩家身边重启机体的（它们会走到玩家面前突然回头一段距离，然后再回头靠近，如此反复），当然联机模式可以忽略这个问题，另外在出现王牌机体的区域附近会出现神秘机体（高达试作2号机），若要将其击破需要注意它的核弹攻击。

7：追击

任务类型	一般任务	难易度	6

评价奖励

C：稀有强化塑胶×5	B：82900 GP
A：机枪基础M-Ⅰ×1	S：大剑优化

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：军刀基础M-Ⅰ×2
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：E碳钢基础M×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：60750 GP

敌军信息

普通敌人	
HG	高达AGE-1重击型、美少女高达
MG	高达AGE-1重击型、美少女高达、盟主高达
精英机体	
MG	飞龙高达、神龙高达、创建燃烧高达、神龙高达 无尽的华尔兹版
王牌机体	
MG	∀高达
BOSS机体	
PG	神高达

8：巨形

任务类型	据点混战任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×7	B：111500 GP
A：格林机炮基础M-Ⅱ×1	S：月神钛合金

挑战项目

条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务
奖励：机枪基础M-Ⅱ×2
条件：击破一架王牌机体
奖励：高达尼姆基础M×3

敌军信息

普通敌人	
MG	马沙·亚斯洛布专用 渣古Ⅱ、镭射大炮
精英机体	
MG	太空坦克、镭射大炮、高达、自护号、强尼·莱汀专用高机动型盖古克、真·松永专用 渣古Ⅱ
王牌机体	
MG	苍白骑士、高达

9：大天使号防卫战 4

任务类型	大天使号防卫任务	难易度	10

评价奖励

C：稀有高刚性塑胶×5	B：123000 GP
A：双刃基础M-Ⅱ×2	S：火箭炮优化+

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：长型步枪基础M-Ⅱ×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：相转移装甲基础M×3

敌军信息

普通敌人	
MG	冲击高达（双剑魅影）、地狱死神高达 无尽的华尔兹版
精英机体	
MG	晓（不知火装备）、神龙高达 无尽的华尔兹版、沙漠高达 无尽的华尔兹版、多鲁基斯 无尽的华尔兹版、高达艾比安 无尽的华尔兹版、传说高达
王牌机体	
MG	飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版、命运高达
BOSS机体	
PG	盟主高达



FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

Panama Base

1：海岸基地

任务类型	一般任务	难度度	3

评价奖励

C：优质塑胶×7	B：31000 GP
A：机枪基础H-Ⅰ×2	S：提高相接处精度

挑战项目

- 条件：不使用重试机会完成任务
- 奖励：军刀基础H-Ⅰ×2
- 条件：击破所有王牌机体
- 奖励：E碳钢基础H×3

敌军信息

类别	级别	机体
普通敌人	HG	魔蟹、龟霸、格夫兰
	MG	魔蟹、格夫兰
精英机体	MG	马沙・亚斯洛布专用 盖古克
王牌机体	MG	力天使高达
BOSS机体	MG	京宝梵

2：卷浪而行

任务类型	一般任务	难度度	3

评价奖励

C：优质塑胶×10	B：33500 GP
A：长矛基础H-Ⅰ×2	S：追加喷射口

挑战项目

- 条件：破坏大型BOSS的一个零件
- 奖励：格林机炮基础H-Ⅰ×3
- 条件：击破所有王牌机体
- 奖励：相转移装甲基础H×3

敌军信息

类别	级别	机体
普通敌人	HG	吉姆Ⅱ、魔蟹、吉姆Ⅲ、龟霸
	MG	高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格、魔蟹
精英机体	MG	百式、Z高达
王牌机体	MG	高达X
BOSS机体	PG	高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格

3：血染大运河

任务类型	生存任务	难度度	3

评价奖励

C：稀有塑胶×5	B：40100 GP
A：战斧基础H-Ⅰ×3	S：防御修理

挑战项目

- 条件：破坏大型BOSS的一个零件
- 奖励：火箭炮基础H-Ⅰ×3
- 条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
- 奖励：E碳钢基础H×3
- 条件：击破所有王牌机体
- 奖励：29250 GP

敌军信息

类别	级别	机体
普通敌人	HG	渣古Ⅱ改、魔蟹、格夫兰、龟霸
	MG	格夫兰、京宝梵、高性能魔蟹
精英机体	MG	炮战型突击高达、熊霸
王牌机体	MG	德天使高达
BOSS机体	PG	盟主高达

4：大天使号防卫战 2

任务类型	大天使号防卫任务	难度度	3

评价奖励

C：稀有塑胶×5	B：36000 GP
A：步枪基础H-Ⅰ×3	S：EX充能器

挑战项目

- 条件：在大天使号的耐久值高于50%的状态下完成任务
- 奖励：盾牌基础H-Ⅰ×3
- 条件：击破所有王牌机体
- 奖励：高达琉姆基础H×3

敌军信息

类别	级别	机体
普通敌人	HG	迷惘高达绿色机、迷惘高达蓝色机
	MG	迷惘高达红色机
精英机体	MG	闪电高达
王牌机体	MG	正义高达
BOSS机体	MG	机动型突击高达、决斗高达、闪电高达

5：光辉继承者

任务类型	一般任务	难度度	3

评价奖励

C：刮漆处理套件	B：42500 GP
A：盾牌基础H-Ⅰ×3	S：追加防盾装甲

挑战项目

- 条件：不使用重试机会完成任务
- 奖励：长矛基础H-Ⅰ×3
- 条件：击破所有王牌机体
- 奖励：精神感应框体基础H×3

敌军信息

类别	级别	机体
普通敌人	HG	魔蟹、渣古Ⅱ改、龟霸、熊霸、吉姆指挥官用型（宇宙规格）
	MG	高性能魔蟹、京宝梵、高达NT-1
精英机体	MG	强尼・莱汀专用 渣古Ⅱ
王牌机体	MG	苍蓝命运2号机
BOSS机体		魔霸

6：巴拿马

任务类型	生存任务	难度度	6

评价奖励

C：稀有强化塑胶×5	B：85500 GP
A：鞭子基础M-Ⅰ×1	S：长矛优化

挑战项目

- 条件：破坏大型BOSS的两个零件
- 奖励：战斧基础M-Ⅰ×2
- 条件：破坏大型BOSS的一个零件
- 奖励：高达尼姆基础M×3
- 条件：击破所有王牌机体
- 奖励：63000 GP

敌军信息

类别	级别	机体
普通敌人	HG	冲击高达（爆破魅影）
	MG	冲击高达（双剑魅影）
精英机体	MG	重剑型突击高达、炮战型突击高达、冲击高达（双剑魅影）、冲击高达（爆破魅影）
王牌机体	MG	自由高达、正义高达
BOSS机体	PG	机动型突击高达

任务要点

本关有很多擅长远程攻击而且伤害不俗的敌人，建议先用远程攻击消耗敌力或用EX技能直接冲进敌阵尽快将敌人全灭。





7：大天使号防卫战 3

任务类型	生存任务	难度度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×7	B：109000 GP
A：军刀基础M-Ⅱ×1	S：追加大型喷射口

挑战项目

- 条件：在大天使号的耐久值高于50%的状态下完成任务
- 奖励：双刃基础M-Ⅰ×4
- 条件：击破所有王牌机体
- 奖励：精神感应框体基础M×3

敌军信息

类别	级别	机体
普通敌人	MG	V Dash高达、机动型突击高达
精英机体	MG	重剑型突击高达、天意高达
王牌机体	MG	自由高达、正义高达
BOSS机体	HG	突击高达・红+I.W.S.P.、完美突击高达
	MG	V2高达突击型、V2高达暴风型

任务要点

前面几波敌人对大天使号造成的伤害都很低，关键在于最后一波敌人中，V2高达的攻击力和攻击频率非常高，要尽快将其击破，然后再慢慢处理剩余的HG敌人。另外在第五波敌人出现时，会有一台重剑型突击高达作为神秘机体在大天使号正对面的铁门后登场。

8：蹂躏攻击

任务类型	生存任务	难度度	10

评价奖励

C：稀有高刚性塑胶×5	B：129900 GP
A：机枪基础M-Ⅱ×3	S：机枪优化+

挑战项目

- 条件：破坏大型BOSS的两个零件
- 奖励：军刀基础M-Ⅱ×2
- 条件：破坏大型BOSS的一个零件
- 奖励：VPS装甲基础M×3
- 条件：击破所有王牌机体
- 奖励：96750 GP

敌军信息

类别	级别	机体
普通敌人	MG	迷惘高达红色机、迷惘高达绿色机、Z Plus C1
精英机体	MG	S高达（推进器组件装备型）、迷惘高达红色机改、迷惘高达蓝色机二型改、S高达
王牌机体	MG	完美自护号、完美突击高达
BOSS机体	PG	迷惘高达红色机改

任务要点

本关的干扰器非常多，建议尽快将干扰器破坏防止被敌人秒杀。在倒数第二个场景（出来后在高台上的那里）中，在地图的另一角会出现两个神秘机体，要在将敌人全清前将其击破才能发现金色宝箱。挑战项目中要求破坏大型BOSS的零件，而BOSS战时会有两个迷惘高达和一个魔霸围攻玩家，若觉得这种情况下较难破坏零件的话，建议优先击破魔霸，再击破接下来出现的王牌机体，两台PG留着最后慢慢破坏零件。

Africa Tower

1：孤独的战场

任务类型 一般任务　难易度 4

评价奖励

C：劣质强化塑胶×5	B：50000 GP
A：鞭子基础H-Ⅰ×3	S：零件脱落修理+

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：战斧基础H-Ⅱ×1
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：高达尼姆基础H×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：25500 GP

敌军信息

普通敌人
HG GN-X、沙漠高达 无尽的华尔兹版、重炮手高达 无尽的华尔兹版
MG 神龙高达
精英机体
MG 神龙高达 无尽的华尔兹版
王牌机体
MG 高达AGE-2普通型
BOSS机体
PG 机动型突击高达、迷惘高达红色机改

2：前线

任务类型 据点混战任务　难易度 4

评价奖励

C：劣质强化塑胶×5	B：51500 GP
A：长型步枪基础H-Ⅱ×1	S：修理增强+

挑战项目

条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务
奖励：大剑基础H-Ⅰ×3
条件：击破三架王牌机体
奖励：VPS装甲基础H×3

敌军信息

普通敌人
HG 高达Mk-Ⅱ奥干规格、百式
精英机体
MG GN-X、GN-X Ⅲ、美少女高达、飞龙高达、盟主高达
王牌机体
MG Z高达、ZZ高达

3：支配

任务类型 据点混战任务　难易度 4

评价奖励

C：劣质强化塑胶×5	B：54000 GP
A：步枪基础H-Ⅱ×1	S：零件脱落填充器+

挑战项目

条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务
奖励：盾牌基础H-Ⅱ×1
条件：击破三架王牌机体
奖励：高达琉姆基础H×3

敌军信息

普通敌人
HG GN-X、GN-X Ⅲ、神龙高达、重炮手高达 无尽的华尔兹版
精英机体
MG GN-X、GN-X Ⅲ、德天使高达、主天使高达、力天使高达
王牌机体
MG 地狱死神高达 无尽的华尔兹版、沙漠高达改 无尽的华尔兹版



4：备战

任务类型 一般任务　难易度 4

评价奖励

C：劣质强化塑胶×5	B：56500 GP
A：战斧基础H-Ⅱ×1	S：武术优化

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：火箭炮基础H-Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：E碳钢基础H×3

敌军信息

普通敌人
HG GN-X Ⅲ、GN-X
MG 力天使高达
精英机体
MG 德天使高达、主天使高达、GN射手
王牌机体
MG 须佐之男
BOSS机体
PG OO Raiser

5：闪耀光辉中

任务类型 一般任务　难易度 4

评价奖励

C：劣质强化塑胶×7	B：59000 GP
A：盾牌基础H-Ⅱ×1	S：长型步枪优化

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的所有零件
奖励：长矛基础H-Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：步枪精熟转化器×3

敌军信息

普通敌人
HG GN-X Ⅲ
MG GN-X Ⅲ、盖古克J
精英机体
MG 高达试作1号机杰菲兰沙斯、吉姆特装型、卡贝拉·迪特
王牌机体
MG 高达试作1号机杰菲兰沙斯Fb、高达试作2号机塞萨里斯
BOSS机体
高达试作3号机典多洛比姆

任务要点

本关的BOSS机体和第一关一样，但没有载具的支持，不过换来的却是无燃料限制，所以可以放心地一边飞行躲招一边用枪射击。

6：天堂梯

任务类型 多重防卫任务　难易度 6

评价奖励

C：稀有强化塑胶×5	B：83500 GP
A：长型步枪基础M-Ⅰ×1	S：强化推进器

挑战项目

条件：守住防卫目标3个以上
奖励：大剑基础M-Ⅰ×2
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：VPS装甲基础M×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：43500 GP

敌军信息

普通敌人
MG V高达、V2高达、高达AGE-2普通型
精英机体
MG 力天使高达、主天使高达、德天使高达、自由高达、命运高达
王牌机体
MG 飞翼高达零式 无尽的华尔兹版、地狱死神高达 无尽的华尔兹版
BOSS机体
PG 飞翼高达零式 无尽的华尔兹版

7：通天桥

任务类型 生存任务　难易度 9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×7	B：120500 GP
A：火箭炮基础M-Ⅱ×2	S：武术优化+

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：步枪基础M-Ⅱ×2
条件：击破所有王牌机体
奖励：精神感应框体基础M×3

敌军信息

普通敌人
MG 吉姆特装型、陆战型高达、高达NT-1、盖古克J
精英机体
MG 高性能魔蟹、龟霸、高达Ez-8、京宝梵
王牌机体
MG 高达试作1号机杰菲兰沙斯、高达试作2号机塞萨里斯
BOSS机体
高达试作3号机典多洛比姆

任务要点

在第三个场景中，出现精英敌人的时候，在场地的尽头会出现两台神秘机体，全部击破后会在两个柱子上出现金色宝箱。BOSS战也几乎和之前的没有差别，不过要小心平台上的狙击型杂兵。

8：蜘蛛丝

任务类型 多重防卫任务　难易度 10

评价奖励

C：稀有高刚性塑胶 x40	B：127000 GP
A：长矛基础M-Ⅱ×4	S：格林机炮优化+

挑战项目

条件：守住防卫目标4个以上
奖励：机枪基础M-Ⅱ×4
条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：高达琉姆基础M×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：66000 GP

敌军信息

普通敌人
MG GN-X Ⅲ、GN射手、主天使高达、力天使高达
精英机体
MG 德天使高达、力天使高达、能天使高达、OO Raiser
王牌机体
MG OO高达（七剑/G）、须佐之男
BOSS机体
PG OO Raiser

任务要点

本关要防卫的目标都比较分散，不过用弹射器或上升气流装置的话可以很快到达，而且敌军对防卫目标的伤害很低，即使是单人模式也不会太难。精英机体会在各个防卫目标附近出现一台，一个防卫目标附近依次会出现三台。

Orbital Ring

1：轨道操作

任务类型 一般任务　难易度 5

评价奖励

C：劣质强化塑胶×7	B：10000 GP
A：双刃基础H-Ⅰ×4	S：强化增压推进器

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：双刃基础H-Ⅱ×1

敌军信息

BOSS机体
PG 艾法伦

2：黄金之心

任务类型	一般任务	难易度	5

评价奖励

C：脚部脏淤套件	B：63000 GP
A：火箭炮基础H-Ⅱ ×1	S：核融合炉

挑战项目

条件	奖励
破坏大型BOSS的两个零件	步枪基础H-Ⅱ ×1
破坏大型BOSS的一个零件	精神感应框体基础H×3

敌军信息

BOSS机体	
PG	阿尔瓦亚隆、艾法佗

任务要点

任务只要求击破阿尔瓦亚隆即可，开始时艾法佗处于瘫痪状态，尽速击破BOSS为好。

Frontier-Ⅰ

1：悲伤碎片

任务类型	一般任务	难易度	5

评价奖励

C：优质强化塑胶×5	B：65500 GP
A：鞭子基础H-Ⅱ ×1	S：鞭子优化

挑战项目

条件	奖励
破坏大型BOSS的两个零件	战斧基础M-Ⅰ ×1
破坏大型BOSS的一个零件	高达尼姆基础H×3
击破所有王牌机体	33000 GP

敌军信息

类别	等级	机体
普通敌人	HG	德莱森（独角兽版）
普通敌人	MG	The O
精英机体	MG	Z高达、高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格、百式、ZZ高达、卡碧尼
王牌机体	MG	高达AGE-2双炮型、V2高达暴风型
BOSS机体	PG	高达Mk-Ⅱ奥干规格、高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格

2：资源战

任务类型	多重防卫任务	难易度	5

评价奖励

C：优质强化塑胶×5	B：68000 GP
A：长矛基础H-Ⅱ ×2	S：机枪优化

挑战项目

条件	奖励
守住防卫目标3个以上	格林机炮基础M-Ⅰ ×1
击破所有王牌机体	长型步枪精熟转化器×3

敌军信息

类别	等级	机体
普通敌人	HG	德莱森（独角兽版）、迪拿·祖、渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备）、吉姆Ⅲ
普通敌人	MG	高达X（分裂者）
精英机体	MG	独角兽高达、报丧女妖（武装装甲装备）
王牌机体	MG	Hi-ν高达
BOSS机体	MG	高达X（分裂者）、华沙哥破坏者高达

3：燃烧的Frontier

任务类型	一般任务	难易度	5

评价奖励

C：优质强化塑胶×5	B：70500 GP
A：步枪基础M-Ⅰ ×1	S：火箭炮优化

挑战项目

条件	奖励
破坏大型BOSS的两个零件	盾牌基础M-Ⅰ ×1
破坏大型BOSS的一个零件	高达琉姆基础M×3
击破所有王牌机体	36000 GP

敌军信息

类别	等级	机体
普通敌人	MG	迪拿·祖、渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备）、Z Plus C1、华沙哥高达、神龙高达 无尽的华尔兹版
精英机体	MG	新安洲、独角兽高达
王牌机体	MG	冲击高达（双剑魅影）、冲击高达（爆破魅影）
BOSS机体	MG	神高达、盟主高达



4：占领

任务类型	据点混战任务	难易度	5

评价奖励

C：优质强化塑胶×7	B：72000 GP
A：战斧基础M-Ⅰ ×1	S：格林机炮优化

挑战项目

条件	奖励
在我方战力高于40%的状态下完成任务	火箭炮基础M-Ⅰ ×1
击破一架王牌机体	长矛精熟转化器×3

敌军信息

类别	等级	机体
普通敌人	HG	基拉·德卡
普通敌人	MG	Z Plus C1
精英机体	MG	基拉·德卡、姬丝·艾亚专用乍多·德卡、独角兽高达、报丧女妖·命运女神、新安洲、罗森·祖鲁
王牌机体	MG	S高达（推进器组件装备型）、S高达

5：风雨同舟

任务类型	一般任务	难易度	5

评价奖励

C：优质强化塑胶×7	B：74500 GP
A：大剑基础M-Ⅰ ×1	S：双刃优化

挑战项目

条件	奖励
不使用重试机会完成任务	鞭子基础M-Ⅰ ×1
击破所有王牌机体	相转移装甲基础M×3

敌军信息

类别	等级	机体
普通敌人	MG	苍白骑士
精英机体	MG	苍蓝命运1号机、苍蓝命运2号机、苍蓝命运3号机
王牌机体	MG	天意高达、传说高达



6：于宇宙绽放的花

任务类型	一般任务	难易度	6

评价奖励

C：稀有强化塑胶×7	B：86000 GP
A：步枪基础M-Ⅰ ×2	S：钛合金

挑战项目

条件	奖励
不使用重试机会完成任务	盾牌基础M-Ⅰ ×2

敌军信息

BOSS机体
拉夫列西亚

任务要点

任务一开始就直接进入BOSS战。BOSS战共有两个阶段，第一阶段要求破坏BOSS的所有部位，破坏后会有一段CG，之后进入第二阶段。第二阶段要求先破坏BOSS的部位让其产生硬直露出弱点，攻击弱点才能造成伤害，若把所有部位破坏后，BOSS会一直露出弱点。第一阶段会有一些杂兵在附近干扰玩家的锁定，全部清除后就不会再出现了。另外本关若直接暴力解决是无法轻松达到S评价的，建议用高频率低伤害的远程武器连续攻击，让评分到达40000以上后再将BOSS击破。

7：花无常好月无常圆

任务类型	生存任务	难易度	10

评价奖励

C：稀有高刚性塑胶 x40	B：168700 GP
A：步枪基础M-Ⅱ ×9	S：高达琉姆钛合金

挑战项目

条件	奖励
破坏大型BOSS的两个零件	长矛基础M-Ⅱ ×4
破坏大型BOSS的一个零件	精神感应框体基础M×3
击破所有王牌机体	253125 GP

敌军信息

类别	等级	机体
普通敌人	MG	基拉·德卡、杰斯塔、莉芝·舒丽达专用 基拉·德卡
精英机体	MG	杰斯塔加农、基尼·戒斯专用乍多·德卡、姬丝·艾亚专用乍多·德卡
王牌机体	MG	独角兽高达、ν高达
BOSS机体	PG	ν高达、独角兽高达

任务要点

关卡内几乎每个区域的敌群中都会有一台神秘机体，是要将其击破并开启金色宝箱或是清扫其他敌人快速通关全看玩家自己。BOSS战和之前的毫无差别。

Island Iffish

1：重力

任务类型	编队攻击任务	难易度	6

评价奖励

C：稀有强化塑胶×7	B：88500 GP
A：军刀基础M-Ⅰ ×2	S：提高相接处精度+

挑战项目

条件	奖励
在我方战力高于50%的状态下完成任务	双刃基础M-Ⅰ ×2
击破一架王牌机体	精神感应框体基础M×3

敌军信息

类别	等级	机体
精英机体	MG	高达、高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格、机动型突击高达、冲击高达（强攻魅影）
王牌机体	MG	独角兽高达、报丧女妖（武装装甲装备）

2：外层

任务类型	据点混战任务	难易度	6

评价奖励

C：稀有强化塑胶×7	B：91000 GP
A：战斧基础M-Ⅰ×2	S：零件脱落EX充能+

挑战项目

条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务
奖励：火箭炮基础M-Ⅰ×2
条件：击破一架王牌机体
奖励：E碳钢基础M×3

敌军信息

类别	规格	机体
普通敌人	HG	骷髅高达X1、高达AGE-2黑猎犬型
	MG	基拉·德卡
精英机体	MG	基尼·戒斯专用乍多·德卡、姬丝·艾亚专用乍多·德卡、新安洲、罗森·祖鲁、沙煞比
王牌机体	MG	骷髅高达X1、高达AGE-2黑猎犬型

3：桥头堡

任务类型	一般任务	难易度	6

评价奖励

C：劣质高刚性塑胶×5	B：92500 GP
A：盾牌基础M-Ⅰ×2	S：爆发收获

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：长矛基础M-Ⅰ×2
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：VPS装甲基础M×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：48000 GP

敌军信息

类别	规格	机体
普通敌人	MG	V高达、沙漠高达改 无尽的华尔兹版、重炮手高达 无尽的华尔兹版
精英机体	MG	V2高达突击型、地狱死神高达 无尽的华尔兹版、神高达、高达X
王牌机体	MG	突击高达·红 凤凰装备、晓（不知火装备）
BOSS机体	PG	独角兽高达、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版

4：Stay Gold

任务类型	一般任务	难易度	7

评价奖励

C：劣质高刚性塑胶×5	B：95000 GP
A：双刃基础M-Ⅰ×2	S：破坏EX充能+

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：长型步枪基础M-Ⅰ×2
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：高达琉姆基础M×3

敌军信息

类别	规格	机体
BOSS机体	PG	阿尔瓦亚隆、艾法佗

任务要点

与之前战斗不同的是，任务中的阿尔瓦亚隆有两台，而且会同时出现在场地中，艾法佗不像先前那样处于瘫痪状态，也就是玩家要同时面对三台BOSS机体，当然目标只是两台阿尔瓦亚隆。挑战任务要求破坏两个零件，在这个任务中还是很容易达成的，因为即使不小心击破一台，还有另一台能给玩家达成条件。

5：坠落的天空

任务类型	据点混战任务	难易度	7

评价奖励

C：劣质高刚性塑胶×4	B：95000 GP
A：鞭子基础M-Ⅰ×1	S：复合装甲

挑战项目

条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务
奖励：战斧基础M-Ⅰ×2
条件：击破一架王牌机体
奖励：高达尼姆基础M×2

敌军信息

类别	规格	机体
普通敌人	MG	基拉·德卡、百式、卡碧尼
精英机体	MG	The O、卡碧尼、ZZ高达、S高达、Z高达、Z Plus C1
王牌机体	MG	Z高达、The O

6：阻止临界点

任务类型	编队攻击任务	难易度	7

评价奖励

C：劣质高刚性塑胶×7	B：100000 GP
A：长型步枪基础M-Ⅰ×2	S：爆发充能器

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：大剑基础M-Ⅰ×3
条件：击破一架王牌机体
奖励：VPS装甲基础M×3

敌军信息

类别	规格	机体
精英机体	MG	ν高达、主天使高达、高达试作2号机塞萨里斯、卡贝拉·迪特
王牌机体	MG	突击自由高达、命运高达、传说高达、冲击高达（强攻魅影）

7：破坏岛屿

任务类型	一般任务	难易度	8

评价奖励

C：劣质高刚性塑胶×7	B：102500 GP
A：战斧基础M-Ⅰ×3	S：零件脱落爆发充能

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：火箭炮基础M-Ⅱ×1
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：E碳钢基础M×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：52500 GP

敌军信息

类别	规格	机体
普通敌人	HG	冲击高达（爆破魅影）
	MG	自由高达、晓（大鹫装备）
精英机体	MG	命运高达、沙煞比、高达AGE-1重击型、ν高达
王牌机体	MG	独角兽高达、报丧女妖·命运女神
BOSS机体	PG	ν高达、突击自由高达

8：愿望

任务类型	一般任务	难易度	8

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×5	B：104000 GP
A：大剑基础M-Ⅰ×3	S：核分裂炉

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：鞭子基础M-Ⅰ×3

敌军信息

类别	规格	机体
BOSS机体	PG	ν高达、独角兽高达、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版、神高达、OO Raiser、突击自由高达

任务要点

关卡一开始就会有PG规格的敌人两两登场，全部击破后会直接跳到和魔鬼高达对战的场景。和魔鬼高达战斗依旧以破坏部位为主，当全部部位破坏后会触发对话，对话过后玩家的觉醒槽会自动补满，此时只要玩家使用觉醒则会进入CG，一连串剧情过后会直接通关并返回游戏标题画面。所以只要触发了对话，玩家只需要不断地回避攻击等对话结束后觉醒即可。顺带一提，联机时完成本关后，全员都会强制回到游戏标题画面。

9：受遴选之人的战争

任务类型	生存任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×5	B：111100 GP
A：长型步枪基础M-Ⅱ×1	S：高达尼姆合金

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：大剑基础M-Ⅱ×1
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：VPS装甲基础M×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：83250 GP

敌军信息

类别	规格	机体
王牌机体	MG	OO高达、自由高达、闪光高达、飞翼高达 无尽的华尔兹版
BOSS机体	PG	高达Mk-Ⅱ奥干规格、Z高达、机动型突击高达、迷惘高达红色机改、神高达、盟主高达、ν高达、独角兽高达

任务要点

作战场地为和魔鬼高达战斗的场地，直接就是和一群两两登场的PG机体连战。每打完一组后，场地周围会出现魔鬼高达头和杂兵，可以不去管它们专心攻击PG敌人。

10：先驱

任务类型	生存任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×7	B：123100 GP
A：鞭子基础M-Ⅱ×1	S：双刃优化+

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：战斧基础M-Ⅱ×1
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：E碳钢基础M×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：92250 GP

敌军信息

类别	规格	机体
普通敌人	MG	能天使高达、GN-X、德天使高达
精英机体	MG	须佐之男、主天使高达、高达X（分裂者）、OO高达
王牌机体	MG	骷髅高达X1改·改、高达X
BOSS机体	PG	阿尔瓦亚隆、OO Raiser

任务要点

在倒数第二个场景中，出现了精英机体后，在精英机体出现地点的不远处会出现两台神秘机体，需要拿金色宝箱的玩家切记别将精英机体击破。



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

11：终结之门

任务类型	生存任务	难易度	10

评价奖励

C：稀有高刚性塑胶 x40	B：171900 GP
A：步枪基础M－Ⅱ ×12	S：精神感应框体

挑战项目

条件：破坏大型BOSS的两个零件
奖励：战斧基础M－Ⅱ ×2
条件：破坏大型BOSS的一个零件
奖励：E碳钢基础M×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：258750 GP

敌军信息

王牌机体	
MG	OO Raiser、突击自由高达、神高达、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版

BOSS机体	
PG	Z高达、ν高达、独角兽高达、机动型突击高达、迷惘高达红色机改、突击自由高达、盟主高达、翼高达零式 无尽的华尔兹版、OO Raiser

任务要点

虽然从敌军信息来看似乎是直接进行BOSS战，但实际上还是要通过重重敌阵才能到达和PG机体战斗的地点，途中的很多机体都没有在信息中显示出来。由于关卡敌人的攻击力和攻击频率较高，所以稍有不慎就很容易被击破，建议充分强化过机体后再来挑战。另外，关卡后期每打完几组PG机体后会出现装有素材的金色箱子，而且最后王牌机体的零件掉落率也非常高，是收集稀有素材的好地方，不过关卡流程略长，若只是为了一些其他任务也有的素材的话不建议刷本关。

挑战任务

挑战任务只有“Gundam Cafe”和“Hobby Shop”两个场景，每个场景分别有15个任务。



Gundam Cafe

高达咖啡 1

任务类型	编队攻击任务	难易度	1

评价奖励

C：劣质塑胶×5	B：6500 GP
A：战斧基础H－Ⅰ ×1	S：最劣质碳钢×1

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：火箭炮基础H－Ⅰ ×1
条件：击破一架王牌机体
奖励：E碳钢基础H×3

敌军信息

精英机体	
HG	高达、高达试作1号机杰菲兰沙斯、V高达、陆战型高达

王牌机体	
HG	创建突击高达（全装备型）、迷惘高达红色机、高达Mk－Ⅱ奥干规格、飞翼高达

高达咖啡 2

任务类型	编队攻击任务	难易度	1

评价奖励

C：劣质塑胶×7	B：10500 GP
A：双刃基础H－Ⅰ ×1	S：最劣质碳钢×1

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：长型步枪基础H－Ⅰ ×1
条件：击破一架王牌机体
奖励：高达琉姆基础H×3

敌军信息

精英机体	
HG	高达、镭射大炮、太空坦克、吉姆

王牌机体	
HG	高达、自护号
MG	马沙・亚斯洛布专用 盖古克、马沙・亚斯洛布专用 渣古Ⅱ

高达咖啡 3

任务类型	编队攻击任务	难易度	1

评价奖励

C：劣质塑胶×7	B：13000 GP
A：格林机炮基础H－Ⅰ ×1	S：最劣质碳钢×1

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：军刀基础H－Ⅰ ×1
条件：击破一架王牌机体
奖励：E碳钢基础H×3

敌军信息

精英机体	
HG	V高达、V Dash高达、V高达HEXA

王牌机体	
HG	熊霸Ⅲ、熊霸

高达咖啡 4

任务类型	防卫任务	难易度	1

评价奖励

C：劣质塑胶×10	B：18000 GP
A：长型步枪基础H－Ⅰ ×3	S：追加动力炉

挑战项目

条件：在防卫目标的耐久值高于50%的状态下完成任务
奖励：大剑基础H－Ⅰ ×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：VPS装甲基础H×3

敌军信息

普通敌人	
HG	吉姆、吉姆特装型、吉姆Ⅱ、吉姆指挥官用型（宇宙规格）、吉姆Ⅲ
MG	积根

王牌机体	
MG	强攻型积根

BOSS机体	
HG	高出力型吉姆卡迪根

高达咖啡 5

任务类型	编队攻击任务	难易度	2

评价奖励

C：优质塑胶×5	B：22000 GP
A：战斧基础H－Ⅰ ×2	S：修理增强

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：火箭炮基础H－Ⅰ ×2
条件：击破一架王牌机体
奖励：E碳钢基础H×3

敌军信息

精英机体	
HG	高达NT－1、京宝梵、渣古Ⅱ改

王牌机体	
MG	高达Mk－Ⅱ奥干规格（火神炮夹舱装备）、高达Mk－Ⅱ泰坦斯规格（火神炮夹舱装备）、吉姆Ⅱ、百式

高达咖啡 6

任务类型	编队攻击任务	难易度	4

评价奖励

C：劣质强化塑胶×5	B：50000 GP
A：长矛基础H－Ⅱ ×1	S：磁性覆膜

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：格林机炮基础H－Ⅱ ×1
条件：击破一架王牌机体
奖励：机枪精熟转化器×3

敌军信息

精英机体	
HG	杰斯塔、杰斯塔加农、强攻型积根、Z Plus C1

王牌机体	
HG	独角兽高达、报丧女妖（武装装甲装备）

高达咖啡 7

任务类型	编队攻击任务	难易度	4

评价奖励

C：劣质强化塑胶×7	B：56500 GP
A：大剑基础H－Ⅱ ×1	S：命中修理

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：鞭子基础H－Ⅱ ×1
条件：击破一架王牌机体
奖励：双刃精熟转化器×3

敌军信息

精英机体	
MG	高达、镭射大炮、太空坦克、吉姆

王牌机体	
HG	完美自护号、完美高达

高达咖啡 8

任务类型	编队攻击任务	难易度	5

评价奖励

C：优质强化塑胶×5	B：63000 GP
A：机枪基础H－Ⅱ ×1	S：破坏修理+

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：军刀基础M－Ⅰ ×1
条件：击破一架王牌机体
奖励：火箭炮精熟转化器×3

敌军信息

精英机体	
MG	高达AGE－1重击型、老虎特装型、迷惘高达红色机（空战装备）、陆战型高达

王牌机体	
HG	电光高达、S高达、∀高达、骷髅高达X1

高达咖啡 9

任务类型	防卫任务	难易度	5

评价奖励

C：优质强化塑胶×10	B：70500 GP
A：军刀基础M－Ⅰ ×3	S：破坏填充器+

挑战项目

条件：在防卫目标的耐久值高于50%的状态下完成任务
奖励：双刃基础M－Ⅰ ×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：格林机炮精熟转化器×3

敌军信息

普通敌人	
MG	渣古Ⅱ改、魔蟹、迷惘高达红龙、加曼・萨比专用 渣古Ⅱ FS型、老虎、大魔

精英机体	
MG	高达NT－1、高达Mk－Ⅱ奥干规格

王牌机体	
MG	命运高达、传说高达

BOSS机体	
PG	迷惘高达红色机改

高达咖啡 10

任务类型	编队攻击任务	难易度	6

评价奖励

C：稀有强化塑胶×5	B：77000 GP
A：火箭炮基础M－Ⅰ ×1	S：自动填充器+

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：步枪基础M-Ⅰ×2
条件：击破一架王牌机体
奖励：战斧精熟转化器×3

敌军信息

精英机体
HG ZZ高达、The O、ν高达、沙煞比

王牌机体
HG Hi-ν高达、沙煞比、报丧女妖·命运女神、独角兽高达

高达咖啡 11

任务类型	编队攻击任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×7	B：106500 GP
A：步枪基础M-Ⅱ×1	S：攻击精度程式

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：盾牌基础M-Ⅰ×4
条件：击破一架王牌机体
奖励：高达琉姆基础M×3

敌军信息

精英机体
MG 苍白骑士、老虎特装型、京宝梵、盟主高达

王牌机体
MG 须佐之男、GN-X Ⅲ、GN-X

高达咖啡 12

任务类型	防卫任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×14	B：111500 GP
A：大剑基础M-Ⅱ×3	S：命中修理+

挑战项目

条件：在防卫目标的耐久值高于50%的状态下完成任务
奖励：鞭子基础M-Ⅰ×4
条件：击破所有王牌机体
奖励：相转移装甲基础M×3

敌军信息

普通敌人
MG 美少女高达

精英机体
MG 骷髅高达X1、华沙哥破坏者高达、高达X（分裂者）

王牌机体
MG 闪光高达、日升高达

BOSS机体
MG 独角兽高达、新安洲、高达、马沙·亚斯洛布专用 渣古Ⅱ

高达咖啡 13

任务类型	编队攻击任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×7	B：115500 GP
A：机枪基础M-Ⅱ×2	S：鞭子优化+

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：军刀基础M-Ⅱ×1
条件：击破一架王牌机体
奖励：爆发收获+

敌军信息

精英机体
MG 多鲁基斯 无尽的华尔兹版、高达艾比安 无尽的华尔兹版、地狱死神高达 无尽的华尔兹版、沙漠高达改 无尽的华尔兹版

王牌机体
MG 飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版、飞翼高达 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版、飞翼高达



高达咖啡 14

任务类型	防卫任务	难易度	10

评价奖励

C：稀有高刚性塑胶 x60	B：123000 GP
A：火箭炮基础M-Ⅱ×5	S：军刀优化+

挑战项目

条件：在防卫目标的耐久值高于50%的状态下完成任务
奖励：步枪基础M-Ⅱ×4
条件：击破所有王牌机体
奖励：追加螺旋桨组件

敌军信息

普通敌人
MG The O

精英机体
MG Z高达、Z Plus C1、∀高达、神高达、高达AGE-1重击型

王牌机体
MG 骷髅高达X1改·改、骷髅高达X1

BOSS机体
MG 高达试作2号机塞萨里斯、德天使高达、ZZ高达



高达咖啡 15

任务类型	编队攻击任务	难易度	10

评价奖励

C：稀有高刚性塑胶 x40	B：127000 GP
A：长型步枪基础M-Ⅱ×3	S：宝物猎人+

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：鞭子基础M-Ⅱ×1
条件：击破一架王牌机体
奖励：零件脱落爆发充能+

敌军信息

精英机体
MG ZZ高达、德天使高达、骷髅高达X1改·改、高达AGE-2黑猎犬型

王牌机体
MG 量子型OO高达、OO Raiser、OO高达（七剑/G）、能天使高达

Hobby Shop

模型店 1

任务类型	编队攻击任务	难易度	2

评价奖励

C：优质塑胶×7	B：27000 GP
A：双刃基础H-Ⅰ×2	S：自动修理

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：长型步枪基础H-Ⅰ×2
条件：击破一架王牌机体
奖励：高达琉姆基础H×3

敌军信息

精英机体
HG G-3高达、强尼·莱汀专用 高机动型盖古克、真·松永专用 渣古Ⅱ、渣古佈雷型

王牌机体
HG 高出力型吉姆卡迪根、完美自护号、完美高达、强尼·莱汀专用 高机动型渣古Ⅱ

模型店 2

任务类型	据点混战任务	难易度	3



评价奖励

C：优质塑胶×6	B：31000 GP
A：鞭子基础H-Ⅰ×3	S：自动填充器

挑战项目

条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务
奖励：战斧基础H-Ⅰ×3
条件：击破一架王牌机体
奖励：高达尼姆基础H×3

敌军信息

普通敌人
MG 苍蓝命运1号机、苍蓝命运2号机

精英机体
MG 陆战型高达、高达Ez-8、老虎特装型

王牌机体
MG 苍蓝命运1号机、苍蓝命运2号机

模型店 3

任务类型	多重防卫任务	难易度	3

评价奖励

C：稀有塑胶×10	B：36000 GP
A：军刀基础H-Ⅰ×5	S：破坏EX充能

挑战项目

条件：守住防卫目标3个以上
奖励：双刃基础H-Ⅰ×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：精神感应框体基础H×3

敌军信息

普通敌人
HG 渣古Ⅱ、真·松永专用 渣古Ⅱ、渣古Ⅱ（3连装飞弹夹舱装备）、渣古佈雷型、加曼·萨比专用 渣古Ⅱ FS型
MG 马沙·亚斯洛布专用 渣古Ⅱ、渣古Ⅱ改

精英机体
MG 强尼·莱汀专用 渣古Ⅱ

王牌机体
MG 老虎

BOSS机体
MG 大魔

模型店4

任务类型	编队攻击任务	难易度	3

评价奖励

C：稀有塑胶×5	B：40000 GP
A：大剑基础H-Ⅰ×3	S：零件脱落EX充能

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：鞭子基础H-Ⅰ×3
条件：击破一架王牌机体
奖励：相转移装甲基础H×3

敌军信息

精英机体
HG 闪光高达、日升高达、美少女高达、飞龙高达

王牌机体
HG 神高达、创建燃烧高达、盟主高达、高达AGE-1重击型



模型店5

任务类型	据点混战任务	难易度	3

评价奖励

C：稀有塑胶×10	B：45000 GP
A：火箭炮基础H-Ⅰ×4	S：宝物猎人

挑战项目

条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务
奖励：步枪基础H-Ⅰ×3
条件：击破一架王牌机体
奖励：高达琉姆基础H×3

敌军信息

普通敌人	
HG	龟霸、魔蟹、熊霸Ⅱ、熊霸

精英机体	
MG	龟霸、魔蟹、高性能魔蟹

王牌机体	
MG	熊霸Ⅱ、熊霸

模型店 6

任务类型	编队攻击任务	难易度	6

评价奖励

C：稀有强化塑胶×7	B：91000 GP
A：大剑基础M-Ⅰ×2	S：步枪优化

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：鞭子基础M-Ⅰ×2
条件：击破一架王牌机体
奖励：大剑精熟转化器×3

敌军信息

精英机体	
HG	创建突击高达（全装备型）、老虎、盟主高达、完美高达

王牌机体	
MG	创建突击高达（全装备型）、创建燃烧高达、电光高达、高出力型吉姆卡迪根

模型店 7

任务类型	据点混战任务	难易度	7

评价奖励

C：劣质高刚性塑胶×8	B：95000 GP
A：机枪基础M-Ⅰ×3	S：军刀优化

挑战项目

条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务
奖励：军刀基础M-Ⅰ×3
条件：击破一架王牌机体
奖励：鞭子精熟转化器×3

敌军信息

精英机体	
HG	OO Raiser、须佐之男、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版、沙漠高达改 无尽的华尔兹版、地狱死神高达 无尽的华尔兹版

王牌机体	
MG	飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版、高达艾比安 无尽的华尔兹版、量子型OO高达、OO高达（七剑/G）

模型店 8

任务类型	多重防卫任务	难易度	7

评价奖励

C：劣质高刚性塑胶×10	B：97500 GP
A：长矛基础M-Ⅱ×4	S：自动修理+

挑战项目

条件：守住防卫目标3个以上
奖励：格林机炮基础M-Ⅰ×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：相转移装甲基础M×3

敌军信息

普通敌人	
MG	重剑型突击高达、决斗高达、炮战型突击高达、机动型突击高达、闪电高达

精英机体	
MG	创建突击高达（全装备型）、天意高达

王牌机体	
MG	迷惘高达红色机改、迷惘高达蓝色机二型改

BOSS机体	
PG	飞翼高达零式 无尽的华尔兹版、突击自由高达

模型店 9

任务类型	编队攻击任务	难易度	7

评价奖励

C：劣质高刚性塑胶×7	B：100000 GP
A：军刀基础M-Ⅰ×3	S：EX充能器+

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：双刃基础M-Ⅰ×3
条件：击破一架王牌机体
奖励：精神感应框体基础M×3

敌军信息

精英机体	
MG	高达Ez-8、老虎特装型、京宝梵、高达NT-1

王牌机体	
MG	苍白骑士、苍蓝命运1号机、苍蓝命运2号机、苍蓝命运3号机

模型店 10

任务类型	据点混战任务	难易度	8

评价奖励

C：劣质高刚性塑胶×10	B：102500 GP
A：格林机炮基础M-Ⅰ×5	S：防御修理+

挑战项目

条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务
奖励：机枪基础M-Ⅱ×3
条件：击破一架王牌机体
奖励：高达尼姆基础M×3

敌军信息

普通敌人	
MG	大魔热带型

精英机体	
MG	吉姆特装型、高达试作1号机杰菲兰沙斯、卡贝拉·迪特、高达试作1号机杰菲兰沙斯Fb、高达试作2号机塞萨里斯

王牌机体	
MG	闪光高达

模型店 11

任务类型	编队攻击任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×7	B：109000 GP
A：战斧基础M-Ⅰ×4	S：神经联结装置

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：火箭炮基础M-Ⅱ×2
条件：击破一架王牌机体
奖励：E碳钢基础M×3

敌军信息

精英机体	
MG	突击自由高达、V2高达、高达AGE-2双炮型、命运高达

王牌机体	
MG	V2高达突击暴风型、V2高达突击型、V2高达暴风型、V Dash高达

模型店 12

任务类型	据点混战任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×10	B：114000 GP
A：双刃基础M-Ⅱ×3	S：长型步枪优化+

挑战项目

条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务
奖励：长型步枪基础M-Ⅱ×3
条件：击破一架王牌机体
奖励：高达琉姆基础M×3

敌军信息

普通敌人	
MG	冲击高达（爆破魅影）

精英机体	
MG	冲击高达（双剑魅影）、冲击高达（强攻魅影）、自由高达、正义高达、天意高达

王牌机体	
MG	迷惘高达红龙、完美突击高达、突击高达·红+I.W.S.P.、突击高达·红 凤凰装备

模型店 13

任务类型	据点混战任务	难易度	10

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×14	B：120500 GP
A：盾牌基础M-Ⅱ×5	S：大剑优化+

挑战项目

条件：在我方战力高于40%的状态下完成任务
奖励：长矛基础M-Ⅱ×4
条件：击破一架王牌机体
奖励：追加增压推进器组件

敌军信息

精英机体	
MG	马沙·亚斯洛布专用盖古克、马沙·亚斯洛布专用渣古Ⅱ、百式、卡碧尼、The O、Z高达

王牌机体	
MG	能天使高达、力天使高达、主天使高达、德天使高达



模型店 14

任务类型	多重防卫任务	难易度	10

评价奖励

C：稀有高刚性塑胶 x60	B：124500 GP
A：鞭子基础M-Ⅱ×5	S：步枪优化+

挑战项目

条件：守住防卫目标4个以上
奖励：火箭炮基础M-Ⅱ×4
条件：击破所有王牌机体
奖励：爆发充能器+

敌军信息

普通敌人	
MG	传说高达、命运高达

精英机体	
MG	报丧女妖（武装装甲装备）、报丧女妖·命运女神、独角兽高达、熊霸Ⅲ

王牌机体	
MG	神高达、盟主高达

BOSS机体	
MG	高达X、飞翼高达、骷髅高达X1改·改

模型店 15

任务类型	编队攻击任务	难易度	10

评价奖励

C：稀有高刚性塑胶 x40	B：157500 GP
A：军刀基础M-Ⅱ×9	S：长矛优化+

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：长型步枪基础M-Ⅱ×1
条件：击破一架王牌机体
奖励：生化感应器

敌军信息

精英机体	
MG	突击自由高达、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版、创建突击高达（全装备型）、电光高达

王牌机体	
MG	∀高达、高达、创建燃烧高达、完美高达



附：任务奖励素材中日文对照表

注：中文名以港式翻译为准。

中文名	日文名
劣质塑胶	低质プラスチック
优质塑胶	高质プラスチック
稀有塑胶	希少プラスチック
劣质强化塑胶	低质强化プラスチック
优质强化塑胶	高质强化プラスチック
稀有强化塑胶	希少强化プラスチック
劣质高刚性塑胶	低质高刚性プラスチック
优质高刚性塑胶	高质高刚性プラスチック
稀有高刚性塑胶	希少高刚性プラスチック
最劣质碳钢	最低质カ-ボン
劣质碳钢	低质カ-ボン
优质碳钢	高质カ-ボン
稀有碳钢	希少カ-ボン
最稀有碳钢	最希少カ-ボン
高达琉姆基础H/M	ガンダリウムベ-スH/M
精神感应框体基础H/M	サイコフレ-ムベ-スH/M
E碳钢基础H/M	Eカ-ボンベ-スH/M

中文名	日文名
高达尼姆基础H/M	ガンダニュウムベ-スH/M
相转移装甲基础H/M	フェイズシフト装甲ベ-スH/M
VPS装甲基础H/M	VPS装甲ベ-スH/M
步枪基础H/M-Ⅰ	ライフルベ-スH/M-Ⅰ
步枪基础H/M-Ⅱ	ライフルベ-スH/M-Ⅱ
长型步枪基础H/M-Ⅰ	ロングライフルベ-スH/M-Ⅰ
长型步枪基础H/M-Ⅱ	ロングライフルベ-スH/M-Ⅱ
火箭炮基础H/M-Ⅰ	バズ-カベ-スH/M-Ⅰ
火箭炮基础H/M-Ⅱ	バズ-カベ-スH/M-Ⅱ
机枪基础H/M-Ⅰ	マシンガンベ-スH/M-Ⅰ
机枪基础H/M-Ⅱ	マシンガンベ-スH/M-Ⅱ
格林机炮基础H/M-Ⅰ	ガトリングガンベ-スH/M-Ⅰ
格林机炮基础H/M-Ⅱ	ガトリングガンベ-スH/M-Ⅱ

中文名	日文名
军刀基础H/M-Ⅰ	サ-ベルベ-スH/M-Ⅰ
军刀基础H/M-Ⅱ	サ-ベルベ-スH/M-Ⅱ
战斧基础H/M-Ⅰ	アックスベ-スH/M-Ⅰ
战斧基础H/M-Ⅱ	アックスベ-スH/M-Ⅱ
大剑基础H/M-Ⅰ	大剑ベ-スH/M-Ⅰ
大剑基础H/M-Ⅱ	大剑ベ-スH/M-Ⅱ
长矛基础H/M-Ⅰ	ランスベ-スH/M-Ⅰ
长矛基础H/M-Ⅱ	ランスベ-スH/M-Ⅱ
双刃基础H/M-Ⅰ	ツインブレ-ドベ-スH/M-Ⅰ
双刃基础H/M-Ⅱ	ツインブレ-ドベ-スH/M-Ⅱ
鞭子基础H/M-Ⅰ	ムチベ-スH/M-Ⅰ
鞭子基础H/M-Ⅱ	ムチベ-スH/M-Ⅱ
盾牌基础H/M-Ⅰ	シ-ルドベ-スH/M-Ⅰ
盾牌基础H/M-Ⅱ	シ-ルドベ-スH/M-Ⅱ
步枪精熟转化器	ライフルマスタリコンバ-タ-
长型步枪精熟转化器	ロングライフルマスタリコンバ-タ-

中文名	日文名
火箭炮精熟转化器	バズ-カマスタリコンバ-タ-
机枪精熟转化器	マシンガンマスタリコンバ-タ-
格林机炮精熟转化器	ガトリングガンマスタリコンバ-タ-
军刀精熟转化器	サ-ベルマスタリコンバ-タ-
战斧精熟转化器	アックスマスタリコンバ-タ-
大剑精熟转化器	大剑マスタリコンバ-タ-
长矛精熟转化器	ランスマスタリコンバ-タ-
双刃精熟转化器	ツインブレ-ドマスタリコンバ-タ-
鞭子精熟转化器	ムチマスタリコンバ-タ-
武术精熟转化器	マ-シャルマスタリコンバ-タ-

CAD掉落地点

当玩家升级或制作零件时，需要用到相关的CAD，这里就给大家列出游戏中CAD的掉落地点，希望会对各位有所帮助。

注：中文名称以港式翻译为准。

近战武器

素材名（前缀）	掉落关卡	
	H-CAD	M-CAD
GN剑（GNソ-ド）	Moon Base 07	Frontier-Ⅰ 07
GN剑Ⅱ（GNソ-ドⅡ）	Panama Base 07	Island Iffish 10
GN剑Ⅲ（GNソ-ドⅢ）	Moon Base 08 Africa Tower 04	Frontier-Ⅰ 07
GN剑V（GNソ-ドV）	Gundam Cafe 13	Hobby Shop 15
GN长剑/短剑（GNロングブレイド/GNショ-トブレイド）	Great Canyon 07	Frontier-Ⅰ 07
断钢神剑（カレトヴルッフ）	Gundam Cafe 12	Hobby Shop 14
菊一文字（ガ-ベラ・ストレ-ト）	Gundam Cafe 08	Gundam Cafe 13 Hobby Shop 11
虎彻（タイガ-ピアス）	Hobby Shop 06	Gundam Cafe 14 Hobby Shop 12
巨斩剑（グランドスラム）	Frontier-Ⅰ 01	Island Iffish 03
不知火/云龙（シラヌイ/ウンリュウ）	Moon Base 09	Island Iffish 11
对舰刀	Frontier-Ⅰ 03	Moon Base 08
缠炸链（チエ-ンマイン）	Frontier-Ⅰ 04	Africa Tower 07
绝命G（デッドエンドG）	Island Iffish 02	Great Canyon 08
德斯长矛（ドッズランサ-）	Hobby Shop 12	Gundam Cafe 15
超绝镭射戟（ハイパ-ビ-ムジャベリン）	Hobby Shop 07	Hobby Shop 14
巴古头（バクウヘッド）	Island Iffish 05	Island Iffish 11
电热军刀（ヒ-ト・サ-ベル）	Africa Tower 05	Africa Tower 08
热流刀（ヒ-トショ-テル）	Island Iffish 07	Panama Base 07
电热鞭（ヒ-トロッド）	Gundam Cafe 11	Hobby Shop 15
镭射斧（ビ-ムアックス）	Hobby Shop 11	Hobby Shop 15
镭射军刀（∀）（ビ-ムサ-ベル（∀））	Gundam Cafe 10	Hobby Shop 13
镭射军刀（Hi-ν）（ビ-ム・サ-ベル（Hi-ν））	Hobby Shop 10	Hobby Shop 15
镭射军刀（独角兽）（ビ-ム・サ-ベル（ユニコ-ン））	Gundam Cafe 07	Hobby Shop 13
镭射镰刀（ビ-ムシザ-ス）	Gundam Cafe 09	Gundam Cafe 14
镭射战斧（ビ-ム・トマホ-ク）	Gundam Cafe 11	Hobby Shop 15
镭射　刀（ビ-ム・ナギナタ）	Hobby Shop 11	Gundam Cafe 15
飞龙旗（フエイロンフラッグ）	Island Iffish 03 Great Canyon 8A	Great Canyon 09

远程武器

素材名（前缀）	掉落关卡	
	H-CAD	M-CAD
180mm加农炮（180mmキャノン）	Frontier-Ⅰ 02	Island Iffish 11
GN狙击步枪（GNスナイパ-ライフル）	Island Iffish 06	Island Iffish 07
GN火箭炮（GNバズ-カ）	Great Canyon 08	Moon Base 09
GN手持式飞弹（GNハンドミサイル）	Africa Tower 01 Island Iffish 09	Island Iffish 05
原子火箭炮（アトミック・バズ-カ）	Hobby Shop 12	Hobby Shop 15
魔枪（ゲイボルグ）	Island Iffish 10	Africa Tower 08
高出力镭射步枪（高エネルギ-ビ-ムライフル）	Hobby Shop 12	Hobby Shop 14
斩刀破坏枪（ザンバスタ-）	Gundam Cafe 6	Gundam Cafe 13 Hobby Shop 11
专用散弹枪（专用ショットガン）	Africa Tower 06	Island Iffish 06
超绝火箭炮（ハイパ-・バズ-カ）	Hobby Shop 11	Gundam Cafe 15
破坏步枪（バスタ-ライフル）	Hobby Shop 04	Gundam Cafe 13 Hobby Shop 11
镭射格林机炮（ビ-ムガトリング）	Hobby Shop 06	Gundam Cafe 15
镭射速射枪（ビ-ム・スマ-トガン）	Africa Tower 07	Frontier-Ⅰ 07
镭射步枪（∀）（ビ-ム・ライフル（∀））	Hobby Shop 09	Hobby Shop 13
镭射麦格农（ビ-ム・マグナム）	Hobby Shop 11	Hobby Shop 14
镭射机枪（ビ-ムマシンガン）	Hobby Shop 09	Gundam Cafe 15
雀屏式碎击弩（ビ-コック・スマッシャ-）	Gundam Cafe 12	Hobby Shop 13 Moon Base 08
MEGA步枪（メガライフル）	Island Iffish 01	Panama Base 08 Frontier-Ⅰ 04

盾牌

素材名（前缀）	掉落关卡	
	H-CAD	M-CAD
斗篷（マント）	Panama Base 06	Panama Base 08
武装装甲DE（ア-ムドア-マ-DE）	Hobby Shop 09	Hobby Shop 15
艾比安盾牌（エビオンシ-ルド）	Gundam Cafe 11	Gundam Cafe 15
新安洲盾牌（シナンジュシ-ルド）	Island Iffish 11	Island Iffish 11
∀高达盾牌（∀ガンダムシ-ルド）	Hobby Shop 08	Gundam Cafe 15
复合式盾牌（チョバムシ-ルド）	Frontier-Ⅰ 05 Moon Base 06	Island Iffish 09

素材名（前缀）	掉落关卡	
	H-CAD	M-CAD
DIVIDER（ディバイダ-）	Hobby Shop 05 Hobby Shop 08 Hobby Shop 09	Gundam Cafe 15
MEGA镭射盾牌（メガ・ビ-ム・シ-ルド）	Island Iffish 11	Island Iffish 11
散热用盾牌（ラジエ-タ-・シ-ルド）	Hobby Shop 12	Hobby Shop 15
罗森・祖鲁盾牌（ロ-ゼン・ズ-ル・シ-ルド）	Great Canyon 09	Island Iffish 11

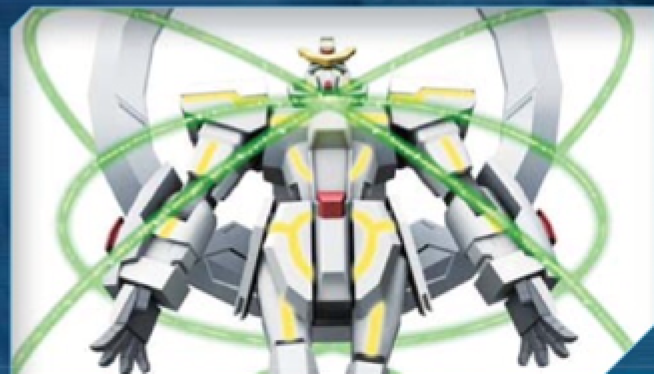
机体

素材名（前缀）	掉落关卡	
	H-CAD	M-CAD
晓（アカツキ）	Island Iffish 03 &07	Great Canyon 09
飞翼高达零式（ウイングガンダムゼロ）	Africa Tower 06	Gundam Cafe 13
高达AGE-2（ガンダムAGE-2）	Africa Tower 01 Island Iffish 02 Frontier-Ⅰ 01	Gundam Cafe 15
高达Mk-Ⅱ（ガンダムMk-Ⅱ）	Gundam Cafe 01	Moon Base 08
突击自由高达（ストライクフリ-ダムガンダム）	Island Iffish 06	Island Iffish 11
S高达（Sガンダム）		Moon Base 08
量子型00高达（ダブルオ-クアンタ）	Frontier-Ⅰ 04	Hobby Shop 07 Gundam Cafe 15
∀高达（∀ガンダム）	Great Canyon 07	Frontier-Ⅰ 07 Hobby Shop 15
完美高达（パ-フェクトガンダム）	Gundam Cafe 07	Hobby Shop 15
完美突击高达（パ-フェクトストライクガンダム）	Moon Base 06	Hobby Shop 12 Panama Base 08
高出力型吉姆卡迪根　（パワ-ドジムカ-ディガン）	Hobby Shop 01	Hobby Shop 06
创建突击高达（ビルドストライク）	Gundam Cafe 01 Hobby Shop 06	Hobby Shop 12
创建燃烧高达（ビルドバ-ニング）	Hobby Shop 05	Hobby Shop 06
熊霸Ⅲ（ベアッガイⅢ）	Hobby Shop 05	Hobby Shop 14
苍白骑士　（ペイルライダ-）	Great Canyon 02 Hobby Shop 09	Great Canyon 08
电光高达　（ライトニングガンダム）	Gundam Cafe 08	Hobby Shop 06
迷惘高达金色机天・蜜娜（ライトニングガンダム）	Frontier-Ⅰ 7A	Panama Base 7B

追加任务&机体

在游戏发售后，官方每隔一星期就会给所有玩家（港日服同步）免费追加两个新任务和一台新机体，下面列出官方全部十二弹追加DLC。

追加任务第一弹 观星者高达



追加1A：观星者

任务类型	一般任务	难易度	1
评价奖励			
C：劣质塑胶×7		B：10500 GP	
A：鞭子基础H-Ⅰ×2		S：最劣质碳钢×2	

挑战项目
条件：不使用重试机会完成任务
奖励：火箭炮基础M-Ⅰ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：VPS装甲基础H×3

敌军信息	
普通敌人	
HG	突击高达、突击高达·红、观星者高达
MG	突击高达
王牌机体	
MG	观星者高达
BOSS机体	
MG	观星者高达

追加1B：观星者计划

任务类型	防卫任务	难易度	9
评价奖励			
C：优质高刚性塑胶×5		B：104000 GP	
A：火箭炮基础M-Ⅱ×2		S：军刀精熟转化器×1	

挑战项目
条件：在防卫目标的耐久值高于50%的状态下完成任务
奖励：格林机炮基础M-Ⅰ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：火箭炮精熟转化器×3

敌军信息	
普通敌人	
MG	决斗高达
精英机体	
MG	重剑型突击高达、突击高达·红 凤凰装备、正义高达、天意高达、传说高达
王牌机体	
MG	观星者高达、命运高达、传说高达
BOSS机体	
MG	观星者高达



追加任务第二弹 高达F91



追加2A：次时代高达

任务类型	一般任务	难易度	2
评价奖励			
C：优质塑胶×7		B：24500 GP	
A：高达F91武器基础H×1		S：最劣质碳钢×2	

挑战项目
条件：不使用重试机会完成任务
奖励：鞭子基础H-Ⅰ×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：相转移装甲基础H×3

敌军信息	
普通敌人	
HG	迪拿·祖、太空坦克
MG	迪拿·祖
精英机体	
MG	高达F91
王牌机体	
MG	高达F91、骷髅高达X1
BOSS机体	
MG	高达F91

追加2B：方程式计划

任务类型	生存任务	难易度	9
评价奖励			
C：优质高刚性塑胶×5		B：108500 GP	
A：高达F91武器基础M×1		S：格林机炮精熟转化器×1	

挑战项目
条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：火箭炮基础M-Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：长型步枪精熟转化器×3

敌军信息	
普通敌人	
MG	迪拿·祖、太空坦克、积根
精英机体	
MG	骷髅高达X1、高达F91
王牌机体	
MG	高达F91、骷髅高达X1
BOSS机体	
MG	高达F91、骷髅高达X1

追加任务第三弹 决斗高达（强袭护甲装备）



追加3A：包裹尸布的高达

任务类型	一般任务	难易度	3
评价奖励			
C：优质塑胶×10		B：33500 GP	
A：长型步枪基础H-Ⅰ×1		S：劣质碳钢×2	

挑战项目
条件：不使用重试机会完成任务
奖励：长型步枪基础M-Ⅰ×4
条件：击破所有王牌机体
奖励：VPS装甲基础H×3

敌军信息	
普通敌人	
HG	机动型突击高达、突击高达·红、炮战型突击高达
MG	重剑型突击高达
精英机体	
MG	决斗高达、闪电高达
王牌机体	
MG	决斗高达（强袭护甲装备）
BOSS机体	
MG	决斗高达（强袭护甲装备）
备注	完成Panama Base区域的任务“大天使号防卫战 2”后出现。

追加3B：G兵器开发计划

任务类型	大天使号防卫任务	难易度	9
评价奖励			
C：优质高刚性塑胶×5		B：104000 GP	
A：长矛基础M-Ⅱ×3		S：长矛精熟转化器×1	

挑战项目
条件：在大天使号的耐久值高于50%的状态下完成任务
奖励：长型步枪基础H-Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：武术精熟转化器×3

敌军信息	
普通敌人	
MG	突击高达·红+I.W.S.P.、完美突击高达、自由高达、正义高达
王牌机体	
MG	决斗高达（强袭护甲装备）、完美突击高达
BOSS机体	
MG	决斗高达（强袭护甲装备）、自由高达、正义高达
备注	完成Island Iffish区域的任务“愿望”后出现。

追加任务第四弹 高达试作3号机史迪蒙



追加4A：星尘曳光

任务类型	据点混战任务	难易度	4
评价奖励			
C：劣质强化塑胶×5		B：54000 GP	
A：高达试作3号机史迪蒙武器基础-H×1		S：劣质碳钢×2	

挑战项目
条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：长矛基础M-Ⅰ×1
条件：击破一架王牌机体
奖励：精神感应框体基础H×3

敌军信息	
普通敌人	
MG	渣古Ⅱ、吉姆特装型

精英机体	
MG	大魔热带型、吉姆特装型、高达试作3号机史迪蒙、高达试作1号机杰菲兰沙斯
王牌机体	
MG	高达试作1号机杰菲兰沙斯Fb、高达试作3号机史迪蒙、高达试作2号机塞萨里斯
备注	完成Africa Tower区域的任务“前线”后出现。

追加4B：高达开发计划

任务类型	生存任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×5	B：108500 GP
A：高达试作3号机史迪蒙武器基础-M×1	S：机枪精熟转化器×1

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：军刀基础M-Ⅰ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：鞭子精熟转化器×3

敌军信息

普通敌人	
MG	渣古Ⅱ、吉姆特装型、大魔热带型
王牌机体	
MG	高达试作2号机塞萨里斯、卡贝拉・迪特、高达试作1号机杰菲兰沙斯
王牌机体	
MG	高达试作3号机史迪蒙、卡贝拉・迪特
BOSS机体	
MG	高达试作3号机史迪蒙、高达试作1号机杰菲兰沙斯Fb
备注	完成Island Iffish区域的任务“愿望”后出现。

追加任务第五弹 Turn-X高达



追加5A：最强的黑历史

任务类型	一般任务	难易度	4

评价奖励

C：劣质强化塑胶×5	B：56500 GP
A：格林机炮基础H-Ⅱ×1	S：劣质碳钢×3

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：格林机炮基础M-Ⅰ×2
条件：击破所有王牌机体
奖励：高达尼姆基础H×3

敌军信息

普通敌人	
HG	GN-X Ⅲ、GN-X、高达X（分裂者）
精英机体	
MG	∀高达、骷髅高达X1、高达X
王牌机体	
MG	Turn-X高达、∀高达
BOSS机体	
MG	Turn-X高达、∀高达
备注	完成Africa Tower区域的任务“前线”后出现。

追加5B：复苏的黑历史

任务类型	生存任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×10	B：123100 GP
A：长型步枪基础M-Ⅱ×2	S：鞭子精熟转化器×1

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：战斧基础M-Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：大剑精熟转化器×3

敌军信息

普通敌人	
MG	渣古Ⅱ、∀高达
精英机体	
MG	神高达、闪光高达、飞翼高达、飞翼高达 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版、∀高达
王牌机体	
MG	Turn-X高达、∀高达
BOSS机体	
MG	Turn-X高达
备注	完成Africa Tower区域的任务“通天桥”和Island Iffish区域的任务“先驱”后出现。

追加任务第六弹 多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版



追加6A：调解者

任务类型	一般任务	难易度	4

评价奖励

C：优质强化塑胶×5	B：68000 GP
A：多鲁基斯Ⅲ（EW版）武器基础-H×1	S：精熟修正档Ⅰ×1

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：长矛基础M-Ⅰ×2
条件：击破所有王牌机体
奖励：VPS装甲基础H×3

敌军信息

普通敌人	
MG	地狱死神高达 无尽的华尔兹版、沙漠高达改 无尽的华尔兹版
精英机体	
MG	神龙高达、多鲁基斯Ⅱ、飞翼高达 无尽的华尔兹版、多鲁基斯 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版
王牌机体	
MG	多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版
BOSS机体	
MG	多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版、高达艾比安 无尽的华尔兹版
备注	完成Frontier-Ⅰ区域的任务“资源战”后出现。

追加6B：灭火的风

任务类型	一般任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×5	B：108500 GP
A：多鲁基斯Ⅲ（EW版）武器基础-M×1	S：大剑精熟转化器×1

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：格林机炮基础H-Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：格林机炮精熟转化器×3

敌军信息

普通敌人	
MG	多鲁基斯 无尽的华尔兹版、飞翼高达 无尽的华尔兹版、神龙高达 无尽的华尔兹版、沙漠高达 无尽的华尔兹版、重炮手高达 无尽的华尔兹版
王牌机体	
MG	多鲁基斯Ⅲ 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版、高达艾比安 无尽的华尔兹版

追加任务第七弹 迷惘高达金色机天&迷惘高达金色机天・蜜娜



追加7A：金色迷惘高达

任务类型	一般任务	难易度	5

评价奖励

C：优质强化塑胶×7	B：72000 GP
A：格林机炮基础M-Ⅰ×1	S：精熟修正档Ⅰ×1

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：双刃基础H-Ⅱ×2
条件：击破所有王牌机体
奖励：高达尼姆基础M×3

敌军信息

普通敌人	
HG	百式
MG	晓（大鹫装备）
精英机体	
MG	迷惘高达红色机（空战装备）、迷惘高达蓝色机、迷惘高达绿色机、迷惘高达蓝色机二型改、迷惘高达红色机改
王牌机体	
MG	迷惘高达红龙、迷惘高达金色机天・蜜娜
BOSS机体	
MG	迷惘高达金色机天、晓（不知火装备）
备注	完成Frontier-Ⅰ区域的任务“占领”后出现。

追加7B：舞蹈时刻

任务类型	生存任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×10	B：123100 GP
A：步枪基础M-Ⅱ×3	S：武术精熟转化器×1

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：鞭子基础M-Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：长矛精熟转化器×3

敌军信息

普通敌人	
MG	迷惘高达红色机、迷惘高达金色机天、迷惘高达绿色机、迷惘高达红色机（空战装备）
王牌机体	
MG	迷惘高达金色机天・蜜娜、迷惘高达红龙、迷惘高达蓝色机二型改
BOSS机体	
MG	迷惘高达金色机天、迷惘高达红色机改、迷惘高达蓝色机二型改
备注	完成Africa Tower区域的任务“通天桥”和Island Iffish区域的任务“先驱”后出现。

追加任务第八弹 智天使高达



追加8A：智天使

任务类型	一般任务	难易度	6

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

评价奖励

C：稀有强化塑胶×5	B：77000 GP
A：智天使高达武器基础-H×1	S：精熟修正档Ⅰ×2

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：盾牌基础M-Ⅰ×4
条件：击破所有王牌机体
奖励：高达琉姆基础M×3

敌军信息

普通敌人	MG	须佐之男
精英机体	MG	力天使高达、主天使高达、德天使高达、GN-X Ⅲ、须佐之男、智天使高达
王牌机体	MG	智天使高达（最后决战规格）
BOSS机体	MG	智天使高达、力天使高达

备注 完成Moon Base区域的任务“吠月”后出现。

追加8B：智天使再临

任务类型	一般任务	难易度	9

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×5	B：108500 GP
A：智天使高达武器基础-M×1	S：战斧精熟转化器×1

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：战斧基础H-Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：机枪精熟转化器×3

敌军信息

普通敌人	MG	GN-XⅢ、能天使高达、力天使高达、主天使高达
精英机体	MG	须佐之男、OO高达（七剑/G）
王牌机体	MG	智天使高达（最后决战规格）、OO Raiser
BOSS机体	MG	智天使高达、OO高达

备注 完成Island Iffish区域的任务“愿望”后出现。



追加任务第九弹 突击高达NOIR



追加9A：黑色突击高达

任务类型	一般任务	难易度	6

评价奖励

C：稀有强化塑胶×5	B：82000 GP
A：突击高达NOIR武器基础-H×1	S：精熟修正档Ⅰ×2

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：长型步枪基础H-Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：相转移装甲基础M×3

敌军信息

普通敌人	HG	重剑型突击高达、机动型突击高达、炮战型突击高达、须佐之男
	MG	决斗高达
精英机体	MG	高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格、闪电高达、地狱死神高达 无尽的华尔兹版、盟主高达
王牌机体	MG	突击高达NOIR
BOSS机体	MG	突击高达NOIR

备注 完成Panama Base区域的任务“巴拿马”后出现。

追加9B：漆黑的高达

任务类型	生存任务	难易度	10

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×10	B：123100 GP
A：突击高达NOIR武器基础-M×1	S：精熟修正档Ⅲ×3

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：长矛基础M-Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：双刃精熟转化器×3

敌军信息

普通敌人	MG	高达Mk-Ⅱ泰坦斯规格、杰斯塔、决斗高达、报丧女妖（武装装甲装备）
精英机体	MG	盟主高达、高达AGE-2黑猎犬型、报丧女妖・命运女神
王牌机体	MG	突击高达NOIR、天意高达、传说高达
BOSS机体	MG	突击高达NOIR

备注 完成Africa Tower区域的任务“通天桥”和Island Iffish区域的任务“先驱”后出现。

追加任务第十弹 哪吒高达 无尽的华尔兹版



追加10A：哪吒

任务类型	一般任务	难易度	6

评价奖励

C：稀有强化塑胶×7	B：91000 GP
A：哪吒高达（EW版）武器基础-H×1	S：精熟修正档Ⅰ×3

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：双刃基础M-Ⅰ×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：高达尼姆基础M×3

敌军信息

普通敌人	MG	天意高达
精英机体	MG	沙漠高达 无尽的华尔兹版、重炮手高达 无尽的华尔兹版、地狱死神高达 无尽的华尔兹版、传说高达、神龙高达、迷惘高达红龙
王牌机体	MG	哪吒高达 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版
BOSS机体	MG	哪吒高达 无尽的华尔兹版、高达艾比安 无尽的华尔兹版

备注 完成Island Iffish区域的任务“外层”后出现。

追加10B：真正的正义

任务类型	一般任务	难易度	10

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×10	B：123100 GP
A：哪吒高达（EW版）武器基础-M×1	S：精熟修正档Ⅲ×3

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：双刃基础H-Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：步枪精熟转化器×3

敌军信息

精英机体	MG	飞翼高达、正义高达、神龙高达 无尽的华尔兹版、多鲁基斯Ⅱ、飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版
王牌机体	MG	哪吒高达 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版、沙漠高达改 无尽的华尔兹版、地狱死神高达 无尽的华尔兹版
BOSS机体	MG	哪吒高达 无尽的华尔兹版、神龙高达 无尽的华尔兹版

备注 完成Africa Tower区域的任务“通天桥”和Island Iffish区域的任务“先驱”后出现。

追加任务第十一弹 无限正义高达



追加11A：正义骑士

任务类型	一般任务	难易度	7

评价奖励

C：劣质高刚性塑胶×5	B：95000 GP
A：无限正义高达武器基础-H×1	S：长型步枪精熟转化器×1

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：步枪基础M-Ⅰ×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：精神感应框体基础M×3

敌军信息

普通敌人	HG	冲击高达（强攻魅影）
	MG	晓（不知火装备）
精英机体	MG	正义高达、重剑型突击高达、冲击高达（双剑魅影）、突击高达・红+I.W.S.P.、突击高达・红 凤凰装备
王牌机体	MG	命运高达、无限正义高达
BOSS机体	MG	突击自由高达、无限正义高达

备注 完成Island Iffish区域的任务“Stay Gold”后出现。



追加11B：自由与正义

任务类型	生存任务	难易度	0

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×10	B：123100 GP
A：无限正义高达武器基础－M×1	S：精熟修正档Ⅲ×3

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：步枪基础M－Ⅰ×3
条件：击破所有王牌机体
奖励：精神感应框体基础M×3

敌军信息

精英机体	
MG	自由高达、冲击高达（强攻魅影）、正义高达、完美突击高达、天意高达、命运高达
王牌机体	
MG	突击自由高达、命运高达、传说高达
BOSS机体	
MG	无限正义高达、突击自由高达
备注	完成Africa Tower区域的任务“通天桥”和Island Iffish区域的任务“先驱”后出现。



追加任务第十二弹 高达DX



追加12A：黄金色闪光

任务类型	一般任务	难易度	7

评价奖励

C：劣质高刚性塑胶×7	B：100000 GP
A：高达DX武器基础－H×1	S：火箭炮精熟转化器×1

挑战项目

条件：不使用重试机会完成任务
奖励：双刃基础M－Ⅰ×2
条件：击破所有王牌机体
奖励：高达琉姆基础M×3

敌军信息

普通敌人	
HG	华沙哥高达
MG	百式、晓（大鹫装备）、高达X（分裂者）
精英机体	
MG	高达X、晓（不知火装备）、神高达、盟主高达
王牌机体	
MG	高达DX
BOSS机体	
MG	高达DX、华沙哥破坏者高达
备注	完成Island Iffish区域的任务“阻止临界点”后出现。

追加12B：月亮出来了吗？

任务类型	生存任务	难易度	10

评价奖励

C：优质高刚性塑胶×7	B：123100 GP
A：高达DX武器基础－M×1	S：双刃精熟转化器×1

挑战项目

条件：在我方战力高于50%的状态下完成任务
奖励：机枪基础M－Ⅱ×1
条件：击破所有王牌机体
奖励：战斧精熟转化器×3

敌军信息

普通敌人	
MG	高达X（分裂者）
精英机体	
MG	ZZ高达、Z高达、百式、高达X（分裂者）、华沙哥破坏者高达、V高达
王牌机体	
MG	高达DX、华沙哥破坏者高达
BOSS机体	
MG	高达X、高达DX
备注	完成Africa Tower区域的任务“通天桥”和Island Iffish区域的任务“先驱”后出现。

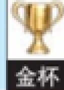
奖杯攻略

游戏要白金并不难，自从游戏更新了1.11版本后，和零件lv相关的奖杯难度就大大降低，稍微比较花时间的也就是EX技能全收集的奖杯，但其实耗费的时间并不会很长。其他奖杯的获得难度都非常低，所以本作可谓是白金神作。

奖杯总数	52	铜杯	40	银杯	9	金杯	2	白金	1
白金难度	3/10								
白金所需时间	15小时以上								
在线奖杯	0								
最少通关次数	1								
有无可能错过的奖杯	无								
奖杯BUG事故	无								
硬件需要	无								

 **创坏者大师**  白金

取得条件：取得其他奖杯

 **究极创坏者**  金杯

取得条件：在所有任务中获得S级评价

 **挑战者之王**  银杯

取得条件：完成所有挑战任务

 **任务完成**  银杯

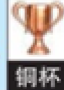
取得条件：完成所有任务

 **EX收藏家**  银杯

取得条件：习得所有EX技能
奖杯说明：不算二段EX技能。

 **爆发收藏家**  银杯

取得条件：习得所有爆发技能

 **还不错的Gundam模型**  铜杯

取得条件：制作出Lv10的HG零件

 **最棒的Gundam模型**  银杯

取得条件：制作出Lv20的HG零件

 **究极的Gundam模型**  银杯

取得条件：制作出Lv10的MG零件

 **熟练Gundam模型制作者**  铜杯

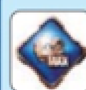
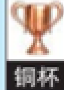
取得条件：解锁分配改造奖励点数的功能

 **超级Gundam模型制作者**  铜杯

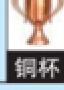
取得条件：解锁强化零件能力的功能

 **究极Gundam模型制作者**  铜杯

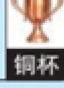
取得条件：解锁转换武器精熟的功能

 **投入心血的Gundam模型**  铜杯

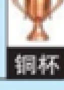
取得条件：将一项零件能力强化至Lv10

 **剑舞者**  铜杯

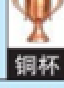
取得条件：装备双军刀用△攻击卸除零件并获得奖章“剑舞者”

 **巨斧破坏者**  铜杯

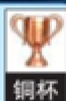
取得条件：装备战斧破坏敌人盾牌或卸除零件并获得奖章“巨斧破坏者”

 **长矛冲锋**  铜杯

取得条件：装备长矛妨碍敌人的动作并获得奖章“长矛冲锋”

 **死亡终结破坏者**  铜杯

取得条件：装备大剑攻击已被卸除零件的敌人，让其再次被卸除零件并获得奖章“死亡终结破坏者”

束缚之鞭 铜杯

取得条件：装备鞭子使用EX技能麻痹敌人并获得奖章“束缚之鞭”

旋刃护盾 铜杯

取得条件：装备双刃用回旋攻击弹开敌人的子弹并获得奖章“旋刃护盾”

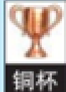
摔角手之爪 铜杯

取得条件：装备钩爪用摔跤攻击击破敌人并获得奖章“摔角手之爪”

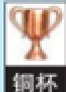
Gundam Fight！Ready！Go！ 铜杯

取得条件：装备机动斗士（MF）系机体的手臂零件，并用拳法完成任务

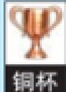
机械手臂是这样用的 铜杯

取得条件：不使用近战武器，用格斗完成任务

Gundam破坏者 铜杯

取得条件：击破1/60比例的机体

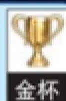
Invitation 铜杯

取得条件：完成序章

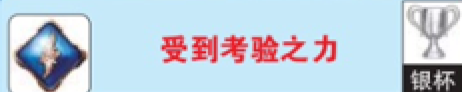
Succeed 银杯

取得条件：完成任务“2：出现”

Wish To See You Again 金杯

取得条件：击破魔鬼高达

受到考验之力 银杯

取得条件：完成剧情任务中所有难度为9的任务

觉醒之力 铜杯

取得条件：发动觉醒

意念之力 铜杯

取得条件：发动进化过的觉醒

喷笔效果 铜杯

取得条件：获得“喷笔套件”后进入涂装菜单

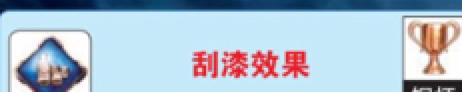
洗涤效果 铜杯

取得条件：获得“洗涤套件”后进入涂装菜单

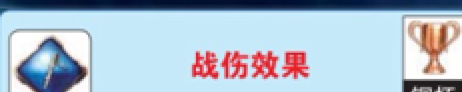
脚部脏淤 铜杯

取得条件：获得“脚部脏淤套件”后进入涂装菜单

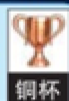
刮漆效果 铜杯

取得条件：获得“刮漆处理套件”后进入涂装菜单

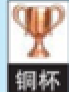
战伤效果 铜杯

取得条件：获得“战伤处理套件”后进入涂装菜单

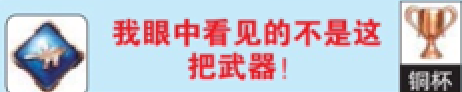
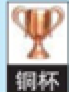
属于自己的Gundam 铜杯

取得条件：编辑机体的名字

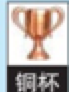
自由创作Gundam模型！ 铜杯

取得条件：改造一次零件

我眼中看见的不是这把武器！ 铜杯

取得条件：制作一次装备

再把这家伙装在记录回路上吧 铜杯

取得条件：首次装备强化模块

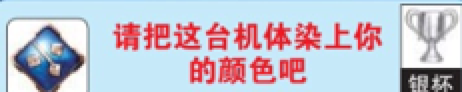
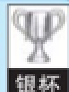
Gundam模型的玩法多彩多姿 铜杯

取得条件：解锁50张贴纸

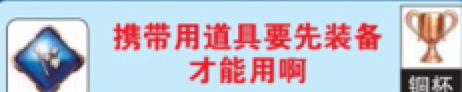
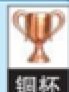
Gundam模型不断进化 铜杯

取得条件：解锁100张贴纸

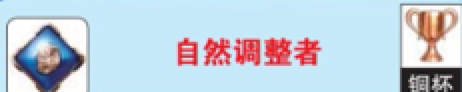
请把这台机体染上你的颜色吧 银杯

取得条件：解锁150张贴纸

携带用道具要先装备才能用啊 铜杯

取得条件：在商店中购买“选择性装备”

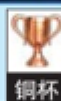
自然调整者 铜杯

取得条件：更换玩家的驾驶服造型

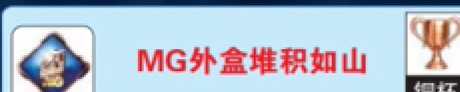
赏心悦目的外盒彩绘 铜杯

取得条件：在商店中购买Gundam模型

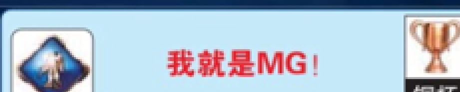
HG外盒堆积成塔 铜杯

取得条件：在商店中购买10个Gundam模型（HG）

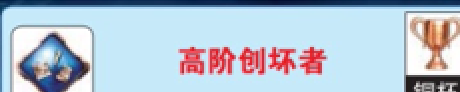
MG外盒堆积如山 铜杯

取得条件：在商店中购买10个Gundam模型（MG）

我就是MG！ 铜杯

取得条件：组装出头、身体、手臂、脚、背包都是MG规格的机体

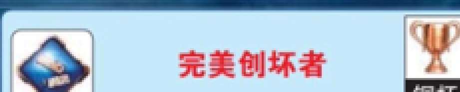
高阶创坏者 铜杯

取得条件：击破1000台1/144比例的机体

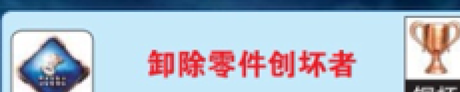
大师级创坏者 铜杯

取得条件：击破200台1/100比例的机体

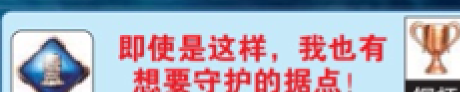
完美创坏者 铜杯

取得条件：击破50台1/60比例的机体

卸除零件创坏者 铜杯

取得条件：击破1000台被卸除零件的机体

即使是这样，我也有想要守护的据点！ 铜杯

取得条件：在防卫目标的耐久值高于75%以上的状态下完成防卫任务或多重防卫任务

GUNDAM BREAKER 2

Destroy the huge Gundam and customize your own strongest Gundam ガンダムブレイカー

ACT	噬神者2 狂怒解放			需记忆卡
	GOD EATER 2 RAGE BURST			3313MB
	BNGI	2015年2月26日	中文版	1~4人
	零售版：399港币/下载版：399港币	对应交叉存档/PSV TV	对应玩家年龄：15岁以上	

时隔一年多，作为《噬神者2》资料篇的本作终于出炉，而且这次官方非常厚道地推出了官方中文版，下面就让我们来看看这个资料篇里面的新内容吧。由于篇幅问题，这次攻略只列出资料篇追加的系统，但会附上荒神攻略，其他部分的资料请各位参照《PSV专辑》Vol.6中前作的攻略。

文 宇宙人、昴星团 美编 Juxi

GOD EATER 2 RAGE BURST

ゴッドイーター2 レイジバースト

关于存档继承

这里讲解一下继承方式。首先在游戏的标题菜单选择“IMPORT SAVE DATA”选项，点进去之后会看到三个项目，分别是继承PSP版《GE2》的存档，继承PSV版《GE2》的存档以及继承《GE2RB》的存档。其中如果选择继承PSP版存档的话，需要先将PSP的游戏存档复制到PSV内。而选择继承《GE2 RB》的存档则是提供给想重新体验一遍本作剧情的玩家用的。

继承存档之后，系统会询问玩家是从最初开始还是接着进行游戏。如果选择最初开始就会从《GE2》最开头的内容（即难易度1）开始游戏，而接着进行游戏则会紧接在前作的结局之后，即难易度7开始。前作中与九尾相关以及DLC的剧情都要重新过一遍。

另外，中文版可以直接继承前作《GE2》的日文版存档。而且由于中文版和日文版是两个版本的游戏，所以它们的存档是无法互相通用的。

系统篇

游戏基本操作

按键	作用
方向键/右摇杆	调整视角
左摇杆	人物移动
□	普通攻击1
△	普通攻击2
×	跳跃
○	垫步
L	重置视角
长按L	近战模式下启动/关闭锁定模式；枪模式下启动/关闭准星
R	切换武器的近战/枪模式
左摇杆+长按R	奔跑
R+□	特殊攻击
R+△	快速捕食
R+○	格挡、回收道具
R+×	近战攻击时快速切换成枪模式
长按△	捕食
活力art/触摸屏右上角	打开大地图和任务菜单
Select/触摸屏右下角	打开道具列表
触摸屏左下角	打开指令列表
PSV TV追加指令	
R2+○	启动血之狂怒系统

技能系统变化

首先我们需要搞清楚的是本作的“技能”和“技能效果”是两个概念，一个技能可以拥有一个或者多个技能效果。比如技能“坚毅”带有“运动员”（所有行动消耗的活力降低）和“JGST回复”（精准格挡成功时回复活力）这两种效果。而在本作，神机上所附带的技能不再固定不变，改成了可以让玩家自行DIY的形式。

让武器得到新技能有两种方式，一种是强化，玩家在强化武器的时候会获得新的技能，只要将新



技能放进空格子或者替换掉原有的技能即可；另外一种是安装遗留神机，遗留神机相当于一个独立的技能安装包，通过安装直接改变神机的技能。每个神机最多可以安装4个技能，如果技能格装满了，就需要覆盖原有的技能才能安装。

另外，本作的技能和技能效果都是有等级概念的，等级最高为LV10。技能效果的强弱和等级有关，如果技能表中有同名的技能，那么它们的等级和效果就会叠加，不过最多只达能到LV10的效果。

但是要注意有极个别的技能必须达到指定等级时才会有效果。暂时没有效果的技能名称前方会是一个灰色的“×”。

本文对应游戏版本：1.01

个人特殊能力

该系统将前作的NPC升级系统改良，使每一个直接或间接参与战斗的NPC都有自己的特殊能力，玩家可以在基地电脑菜单的“个人特殊能力”项目中查看和学习。与玩家一起出战的NPC完成任务之后可以获得一定量的AP值，AP值主要用于学习个人特殊能力。每个NPC可以学会的个人特殊能力不尽相同，从体力增加到携带回复柱等应有尽有，有些高级的能力需要学会低级的能力之后才能学习。学习之后可以在这个菜单中给NPC装上，每名NPC最多可以装备4个技能，装备之后实战中就能发挥出相应的效果。而除了技能之外，这个菜单还可以给NPC更换服装，某些新的服装需要消耗AP购买。此外，不参与战斗的后援人员也有个人技能，他们的技能会影响到任务的奖励报酬。



作战支援技能

作战支援技能是完成任务之后影响奖励的技能，比如报酬无视耐久值、获得消耗型道具等等。每次完成任务之后，一同执行任务的NPC就会有一定几率发动这些技能，玩家可以从发动了的技能中选择一个使用。只有被选择的才会发挥效果。另外，角色卡右上角的菱形符号数量越多，发挥出的效果就会越好，如果是“☆”型的符号，则必定能发挥好的效果。



血之狂怒系统

本作中作为最大卖点的特色系统，在画面右上角的地图外围多了一条唤起率槽，随着玩家的攻击唤起率会逐渐提升，达到100%以上的时候就能启动感应制御装置，唤起率最高可以积蓄到400%，而每次启动都会消耗100%。血之狂怒系统在玩家完成了难易度8的任务“三剑客”后就会出现相关的训练任务，完成后即可在以后的战斗中使用“血之狂怒”。下面就列出发动该系统的具体步骤。



Step 1 唤起率&启动



利用触摸屏将地图下方的滑条拨向右边，此时会进入“誓约”选择的状态，用PSV TV的玩家按R2+○即可启动。选择誓约的时候玩家是无敌的，不用担心被荒神攻击。但是神机解放的时间槽还是会慢慢减少，而且选择完誓约的同时无敌状态也会消失，这点必须注意。如果在誓约履行的时间内不慎死掉，履行的状态也会消失。

Step 2 选择誓约对象

启动装置之后，首先玩家要选择誓约的对象，可选择对象是在场的中型或大型荒神，同名的荒神会一同计算。玩家用手指持续按住荒神对应图标的时候，荒神名字上方会显示必要的伤害值，这个伤害值是发动血之狂怒的最低条件。表示玩家不选其他任何誓约的情况下，要给该荒神造成这个数值的伤害才能发动血之狂怒。

Step 3 选择誓约内容



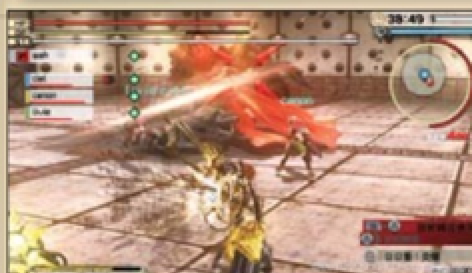
选择了誓约对象之后会进入选择誓约的界面，这里出现誓约的种类会根据荒神种类或玩家身上的血技而变化。誓约相当于发动血之狂怒的追加条件，内容有捕食多少次，造成多少伤害，部位破坏，一击造成多少伤害以上等等，种类非常多，也有一些随机出现的比如“在誓约完成前让全员HP上限下降90%”的特殊誓约。选择誓约越多，发动血之狂怒的条件自然越困难，但是达成之后，神机的失控率会增加，也就是发动血之狂怒后获得的能力加成会更高，可谓高风险高回报，每条誓约增加的失控率在选择誓约的时候可以看到。当然，任何内容不选也是可以的，这时只要达成最低伤害值就能发动血之狂怒状态，此时神机的失控率为100%。

Step 4 誓约履行

选择完成之后倒数3秒就会进入誓约履行阶段，此时画面左下角会显示誓约剩余时间以及誓约完成状况。这些条件必须对Step 2中选择的誓约对象实施，非誓约对象不计算在内。达成全部誓约内容之后就会进入血之狂怒状态，而如果无法达成的话就会还原到普通状态并消耗唤起率，消耗掉的唤起率会根据誓约完成状况，返还一定的百分比。为了避免发动失败，建议玩家选择誓约时量力而行。



血之狂怒状态的效果



誓约全部完成之后，玩家就会进入血之狂怒状态。玩家背部会出现金色的光翼，BGM也会改变。血之狂怒状态维持时间为30秒，其中最基础的效果有以下这些：

- 全部近战攻击力上升。
- 近战攻击速度上升。
- 无敌，并且不会产生受创硬直。
- 子弹消耗OP量降低。
- 捕食行动速度加快。
- 任何移动行动都不会消耗活力。
- 垫步可以连续使用。

此外，血之狂怒状态下还会追加一些对应武器的基础效果。

短剑：空中垫步增加到3次，垫步可以用攻击动作取消。

长剑：△攻击能无视荒神的防御抗性，脉冲刀刃的OP消耗量降低。

大剑：大幅提升□攻击和△攻击的速度，缩短蓄力攻击的蓄力时间。

喷射锤：大幅提升□和△攻击的速度，降低各种喷射行动的活力消耗量。

蓄力矛：□攻击速度大幅上升，枪头展开时攻击能无视荒神的防御抗性。

变异镰：咬刃展开状态消耗活力减轻。

血之狂怒誓约一览

在运气好的状况下，启动血之狂怒后会出现一些特殊的誓约，完成这些誓约后会让神机失控率大大提升。除此之外，自身装备的血之技艺也会影响出现的誓约，选择好自己擅长的武器、血之技艺和合适的誓约，就能够更好地发挥血之狂怒的威力。下面列出游戏中所有誓约的内容和触发条件。

通常的誓约

誓约名称	发动时的效果		誓约内容	出现条件
	失控率	特殊效果		
追击之誓	20%	–	必要造成损伤值+20%	必定出现
违抗世界之意志	100%	全员攻击力上升25%、受到的伤害减半，并进入神机解放状态	必要造成损伤值+25%	和“世界封闭者”战斗时必定出现
康威之探求	70%	–	必要造成损伤值+70%	一定几率出现
布鲁诺之世界	100%	–	必要造成损伤值+100%	一定几率出现
苏利之确信	120%	全员攻击力上升25%	必要造成损伤值+200%	联机模式下一定几率出现
破坏冲动	20%	–	破坏BOSS的一个部位	必定出现
压倒性力量	20%	全员攻击力上升15%	让敌人倒地1次	一定几率出现
获解放之本能	10%	–	成功捕食1次	必定出现
伽列诺斯之哲理	15%	全员的神机解放等级+1	成功捕食3次	一定几率出现
维萨里之要求	90%	全员攻击力上升25%	攻击命中100次	一定几率出现
挑战者之选择	60%	全员体力完全回复，攻击力上升25%，受到的伤害减半	自身体力最大值减少80%	单机模式下一定几率出现
生存者之觉悟	70%	全员体力完全回复并进入神机解放状态，同时增加50%唤起率	自身体力最大值减少99%	单机模式下一定几率出现
捕食者之渴望	70%	全员体力完全回复，攻击力上升25%，受到的伤害减半	全员体力最大值减少80%	联机模式下一定几率出现
英雄们之觉悟	90%	全员体力完全回复并进入神机解放状态，同时增加50%唤起率	全员体力最大值减少99%	联机模式下一定几率出现
尼达姆之警告	70%	自身的体力完全回复，全员消耗的活力减少30%	自身活力最大值减少80%	单机模式下一定几率出现
诺克斯之共犯	100%	全员的体力完全回复，全员消耗的活力减少30%	全员活力最大值减少80%	联机模式下一定几率出现
兰顿之直觉	40%	全员唤起率增加50%	自身耐久值下降50%	单人模式的生存任务中（最终关卡除外）一定几率出现
洛斯阿拉莫斯之希望	120%	全员唤起率增加100%	自身耐久值下降99%	单人模式的生存任务中（最终关卡除外）一定几率出现
莎斯姬亚之假药	60%	全员唤起率增加50%	全员耐久值下降50%	联机模式的生存任务中（最终关卡除外）一定几率出现
海莉耶塔之荣光	140%	全员唤起率增加100%	全员耐久值下降99%	联机模式的生存任务中（最终关卡除外）一定几率出现

与血之技艺相关的誓约

誓约名称	发动时的效果		誓约内容	出现条件（装备的血之技艺）
	失控率	特殊效果		
追击之誓・强	30%	–	必要造成损伤值+30%	Ⅰ～Ⅳ破风阵、Ⅰ～Ⅱ血烟乱舞、Ⅰ～Ⅳ电光穿刺、Ⅰ～Ⅳ飞舞斩击、Ⅰ～Ⅳ螺旋陨石击、Ⅰ～Ⅳ麒麟驱、Ⅰ～Ⅳ胧月、Ⅰ～Ⅳ音速剑、Ⅰ～Ⅳ吸命刃、Ⅰ～Ⅳ波涛斩、Ⅰ～Ⅳ斩空剑、Ⅰ～Ⅳ回旋屠杀剑、Ⅲ～Ⅳ飞天车、Ⅰ～Ⅳ猛力挥击、Ⅰ～Ⅳ断裂波、Ⅰ～Ⅳ烈风草上飞、Ⅰ～Ⅳ恶魔锤、Ⅰ～Ⅳ加速猛击、Ⅰ～Ⅳ连碎独乐、Ⅰ～Ⅳ大地敲击、Ⅰ～Ⅳ威猛猎杀、Ⅰ～Ⅳ烈焰彗星、Ⅱ～Ⅳ格林机炮式突刺、Ⅰ要害刺击、Ⅰ～Ⅳ飞矛、Ⅰ～Ⅳ雹陨、Ⅰ～Ⅳ幽灵剃刀、Ⅰ～Ⅳ风袭刃、Ⅰ～Ⅳ颚刈、Ⅰ～Ⅳ疯狂天道、Ⅰ～Ⅳ旋转钟摆、Ⅰ～Ⅳ风车落
追击之誓・真	40%	–	必要造成损伤值+40%	Ⅰ～Ⅳ断空阵、Ⅲ～Ⅳ血烟乱舞、Ⅰ～Ⅳ杀人蜂环击、Ⅰ～Ⅱ杀人蜂刺击、Ⅲ～Ⅳ劫掠者刺击、Ⅰ～Ⅳ神缝、Ⅱ～Ⅳ命运飞翔斩、Ⅰ～Ⅳ方舟剑、Ⅰ～Ⅳ斩铁、Ⅰ～Ⅳ韦驮天、Ⅲ～Ⅳ无尽太刀・苍、Ⅰ～Ⅳ疾风太刀・铁、Ⅰ～Ⅳ轰破太刀・金、Ⅰ～ⅣIE壹式・连爆、Ⅰ～Ⅳ巨力挥击、Ⅰ～Ⅳ弁庆杀手、Ⅰ～Ⅳ欺身斩击、Ⅰ～Ⅳ头部破坏斩、Ⅰ～Ⅳ蓄力破坏粉碎击、Ⅲ～Ⅳ蓄力双向粉碎击、Ⅰ～Ⅳ蓄力猎杀粉碎击、Ⅰ～Ⅳ蓄力水平粉碎击、Ⅰ～Ⅳ残酷上斩、Ⅰ～Ⅳ加农炮反击、Ⅰ～Ⅳ炽热之心、Ⅰ～Ⅳ钢铁之心、Ⅰ～Ⅳ日珥、Ⅳ暴风圈・乙、Ⅰ格林机炮式突刺、Ⅱ～Ⅳ要害刺击、Ⅰ～Ⅳ精密刺击、Ⅰ～Ⅳ残光圣约、Ⅰ～Ⅳ气旋击、Ⅰ～Ⅳ血红滑刺、Ⅰ～Ⅱ彗星冲、Ⅰ～Ⅳ闪光突击、Ⅰ～Ⅳ鬼火刈、Ⅲ～Ⅳ食魂、Ⅰ～Ⅳ留痕斩、Ⅰ～Ⅳ野蛮啃蚀、Ⅰ～Ⅳ贪食牙、Ⅰ～Ⅳ致命斩杀、Ⅰ～Ⅳ收割牙、Ⅰ～Ⅳ旋转击
追击之誓・绝	70%	–	必要造成损伤值+50%	Ⅲ～Ⅳ杀人蜂刺击、Ⅳ地狱螺旋、Ⅳ流星俯冲、Ⅰ～ⅣIE肆式・轰爆、Ⅱ～ⅣIE伍式・照射、Ⅰ～Ⅳ一刀刚断、Ⅰ～Ⅳ蓄力摧毁粉碎击、Ⅰ～Ⅳ龙脉开、Ⅲ～Ⅳ击肉锤、Ⅰ～Ⅳ光明乱打、Ⅳ杀神击、Ⅰ～Ⅳ双重震撼、Ⅳ穿刺苍棘、Ⅰ～Ⅳ蓄力突刺、Ⅲ～Ⅳ彗星冲、Ⅰ～Ⅳ乱流斩、Ⅰ～Ⅳ断头杀、Ⅳ处刑
粉碎之卡塞留斯	20%	–	破坏BOSS的一个部位	Ⅲ～Ⅳ落花太刀・红、Ⅲ～Ⅳ蓄力破坏粉碎击、Ⅲ～Ⅳ终结一击、Ⅲ～Ⅳ天崩
勇猛之代价	15%	–	挑战中，对自己造成中度损伤	Ⅲ劫掠者刺击、Ⅲ吸命刃、Ⅲ收割牙
贝恩德之协力	25%	–	挑战中，对自己造成大量损伤	Ⅳ劫掠者刺击、Ⅳ吸命刃、Ⅳ收割牙
贯彻连击	20%	–	攻击命中20次	Ⅲ破风阵、Ⅰ～Ⅳ烈风刃、Ⅰ～Ⅳ升斩牙、Ⅲ～Ⅳ胧月、Ⅰ韦驮天、Ⅲ～Ⅳ猛力挥击、Ⅲ～Ⅳ巨力挥击、Ⅲ～Ⅳ烈风草上飞、Ⅲ～Ⅳ蓄力摧毁粉碎击、Ⅲ～Ⅳ龙脉开、Ⅲ～Ⅳ大地敲击、Ⅰ～Ⅳ老鼠烟火、Ⅲ～Ⅳ精密刺击、Ⅰ～Ⅳ海豚滑刺、Ⅲ～Ⅳ幽灵剃刀、Ⅰ～Ⅳ食魂
贯彻连击・强	30%	–	攻击命中30次	Ⅳ破风阵、Ⅲ～Ⅳ断空阵、Ⅲ～Ⅳ血烟乱舞、Ⅲ～Ⅳ电光穿刺、Ⅲ～Ⅳ螺旋陨石击、Ⅲ疾风太刀・铁、Ⅱ～ⅣIE贰式・速射、Ⅲ～Ⅳ断裂波、Ⅲ～Ⅳ天使击、Ⅰ～Ⅳ击肉锤、Ⅰ～Ⅳ绝命乱打、Ⅰ～Ⅳ暴风圈・甲、Ⅱ～Ⅳ暴风圈・乙、Ⅰ～Ⅳ新月斩、Ⅰ格林机炮式突刺、Ⅲ～Ⅳ雹陨、Ⅲ～Ⅳ鬼火刈、Ⅲ～Ⅳ乱流斩、Ⅲ～Ⅳ野蛮啃蚀、Ⅲ～Ⅳ致命斩杀、Ⅲ～Ⅳ旋转击
贯彻连击・真	40%	–	攻击命中50次	Ⅳ疾风太刀・铁、Ⅰ～Ⅳ差劲杂耍、Ⅳ格林机炮式突刺、Ⅰ要害刺击、Ⅰ～Ⅳ斩草除根、Ⅰ～Ⅳ削神
啼啭蜂鸟	15%	–	空中攻击命中10次	Ⅰ～Ⅳ蜂鸟之舞、Ⅲ麒麟驱、Ⅲ～Ⅳ升斩牙、Ⅲ～Ⅳ命运飞翔斩、Ⅰ～Ⅳ二度旭日、Ⅰ～Ⅳ飞燕翔空、Ⅲ～Ⅳ回旋屠杀剑、Ⅲ～Ⅳ飞天车、Ⅲ～Ⅳ连碎独乐、Ⅰ～Ⅱ龙牙、Ⅲ疯狂天道
跳跃反舌鸟	25%	–	空中攻击命中20次	Ⅳ麒麟驱、Ⅰ～Ⅳ蜻蜓击、Ⅲ～Ⅳ斩空剑、Ⅲ～Ⅳ龙牙、Ⅳ疯狂天道、Ⅲ旋转钟摆
奔腾气旋	35%	–	空中攻击命中50次	Ⅰ～Ⅳ飞莲斩、Ⅲ～Ⅳ飞舞斩击、Ⅲ气旋击、Ⅳ旋转钟摆
飞舞探险家	55%	–	空中攻击命中100次	Ⅳ气旋击
战士之一击	10%	–	一击造成500损伤值	Ⅰ～Ⅱ幽灵爪、Ⅰ～Ⅱ疾龙卷、Ⅰ～Ⅱ疾风突刺・缩地、Ⅰ～Ⅱ天崩、Ⅰ&Ⅲ颚刈
强者之一击	20%	–	一击造成1000损伤值	Ⅲ幽灵爪、Ⅲ杀人蜂刺击、Ⅲ神缝、Ⅲ二度旭日、Ⅲ疾龙卷、Ⅱ落花太刀・红、Ⅰ盛怒反击、Ⅰ神颚碎、Ⅰ终结一击、Ⅲ疾风突刺・缩地、Ⅲ天崩、Ⅱ颚刈
霸者之一击	25%	–	一击造成2500损伤值	Ⅳ幽灵爪、Ⅲ斩铁、Ⅳ疾龙卷、Ⅰ&Ⅲ落花太刀・红、Ⅲ轰破太刀・金、Ⅲ头部破坏斩、Ⅱ蓄力喷射粉碎击、Ⅲ蓄力水平粉碎击、Ⅰ蓄力符文粉碎击、Ⅱ盛怒反击、Ⅱ神颚碎、Ⅱ终结一击、Ⅳ疾风突刺・缩地、Ⅳ天崩
绝对者之一击	30%	–	一击造成5000损伤值	Ⅳ杀人蜂刺击、Ⅳ神缝、Ⅳ二度旭日、Ⅳ斩铁、Ⅳ轰破太刀・金、Ⅳ头部破坏斩、Ⅲ蓄力喷射粉碎击、Ⅳ蓄力水平粉碎击、Ⅱ蓄力符文粉碎击、Ⅲ盛怒反击、Ⅲ神颚碎、Ⅲ终结一击、Ⅲ日珥、Ⅲ断头杀、Ⅳ颚刈
两断	50%	–	一击造成9999损伤值	Ⅳ落花太刀・红
直截	60%	–	一击造成11111损伤值	Ⅳ流星俯冲、Ⅳ秘剑・飞龙在天、Ⅳ蓄力喷射粉碎击、Ⅳ蓄力终结粉碎击、Ⅲ～Ⅳ蓄力符文粉碎击、Ⅳ盛怒反击、Ⅳ最后复仇者、Ⅳ神颚碎、Ⅳ终结一击、Ⅳ日珥、Ⅳ滑步进击、Ⅳ断头杀
剑戟神髓	10%	–	暴击5次以上	Ⅲ～Ⅳ欺身斩击、Ⅲ彗星冲
剑戟神髓・强	20%	–	暴击10次以上	Ⅳ彗星冲、Ⅲ留痕斩
剑戟神髓・真	30%	–	暴击25次以上	Ⅳ留痕斩
锋利斗志	70%	–	只有暴击的伤害才能算入造成损伤值	Ⅲ～Ⅳ弁庆杀手、Ⅲ～Ⅳ绝命乱打、Ⅲ暴风圈・乙、Ⅲ～Ⅳ要害刺击

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

誓约名称	发动时的效果		誓约内容	出现条件（装备的血之技艺）
	失控率	特殊效果		
不退转	30%	自己的体力完全回复	自己体力最大值下降20%	Ⅲ～Ⅳ幽灵爪、Ⅲ～Ⅳ杀人蜂环击、Ⅲ～Ⅳ烈风刃、Ⅲ～Ⅳ飞莲斩、Ⅲ～Ⅳ音速剑、Ⅲ～Ⅳ方舟剑、Ⅰ～Ⅱ罩身滑行、Ⅲ～Ⅳ加速猛击、Ⅲ～Ⅳ钢铁之心、Ⅲ～Ⅳ差劲杂耍、Ⅲ～Ⅳ威猛猎杀、Ⅲ～Ⅳ烈焰彗星、Ⅲ～Ⅳ暴风圈・甲、Ⅲ～Ⅳ新月斩、Ⅲ～Ⅳ残光圣约、Ⅲ～Ⅳ疾风突刺・缩地、Ⅲ～Ⅳ闪光突击、Ⅲ～Ⅳ风袭刃、Ⅲ～Ⅳ削神
死中求生	40%	自己的体力完全回复	自己体力最大值下降50%	Ⅳ地狱螺旋、Ⅲ～Ⅳ罩身滑行、Ⅳ蓄力终结粉碎击、Ⅲ～Ⅳ蓄力双向粉碎击、Ⅲ～Ⅳ残酷上斩、Ⅳ奥义・龙卷风杀法、Ⅲ～Ⅳ神颚碎、Ⅳ穿刺苍棘、Ⅳ滑步进击
埃尔默之步伐	30%	–	自己活力最大值下降30%	Ⅲ～Ⅳ蜻蜓击、Ⅲ～Ⅳ无想太刀・黑、Ⅲ～Ⅳ一刀刚断、Ⅲ～Ⅳ盛怒反击、Ⅲ～Ⅳ加农炮反击、Ⅲ～Ⅳ炽热之心、Ⅲ～Ⅳ光明乱打、Ⅲ～Ⅳ老鼠烟火、Ⅲ～Ⅳ双重震撼、Ⅲ～Ⅳ飞矛、Ⅲ～Ⅳ龙牙、Ⅲ～Ⅳ风车落、Ⅲ～Ⅳ斩草除根
艾尔西之分量	50%	–	自己活力最大值下降50%	Ⅲ～Ⅳ蜂鸟之舞、Ⅲ～Ⅳ飞燕翔空、Ⅲ～Ⅳ罩身滑行、Ⅳ秘剑・飞龙在天、Ⅲ～Ⅳ波涛斩、Ⅲ～ⅣIE肆式・轰爆、ⅣIE伍式・照射、Ⅲ～ⅣIE壹式・连爆、Ⅲ～ⅣIE贰式・速射、Ⅲ～Ⅳ蓄力符文粉碎击、Ⅳ最后复仇者、Ⅲ～Ⅳ恶魔锤、Ⅲ～Ⅳ天使击、Ⅲ～Ⅳ贪食牙
尼尔斯之信仰	20%	–	血之技艺命中1次	Ⅲ～Ⅳ蓄力猎杀粉碎击
伯尔纳铎之假设	40%	–	血之技艺命中5次	Ⅳ处刑
钻研	10%	–	无尽太刀状态下连续命中5次	Ⅰ～Ⅱ无尽太刀・苍
极	30%	–	无尽太刀状态下连续命中15次	Ⅲ无尽太刀・苍
天衣无缝	40%	–	无尽太刀状态下连续命中20次	Ⅳ无尽太刀・苍
亚流之剑	15%	–	无想太刀状态下连续命中5次	Ⅰ～Ⅱ无想太刀・黑
下克上	35%	–	无想太刀状态下连续命中10次	Ⅲ无想太刀・黑
唯我独尊	45%	–	无想太刀状态下连续命中15次	Ⅳ无想太刀・黑
乾坤一掷	70%	–	禁止使用蓄力喷射粉碎击以外的招式	Ⅲ～Ⅳ蓄力喷射粉碎击
伯林之色彩	15%	–	蓄力矛展开状态下命中10次	Ⅲ海豚滑刺
普卢瓦特只巨鸟	35%	–	蓄力矛展开状态下命中20次	Ⅲ～Ⅳ血红滑刺、Ⅳ海豚滑刺、Ⅲ～Ⅳ蓄力突刺
杰克之野兽	60%	–	禁止使用喷射行动	Ⅳ杀神击
不由分说	80%	–	用"奥义・龙卷风杀法"以最大威力命中	Ⅳ奥义・龙卷风杀法
睡着的大蛇	60%	–	禁止使用咬刃展开状态	Ⅳ染血獠牙
哈根斯之计划	45%	–	禁止使用脉冲刀刃	ⅣIE零式・斩

耐久值

本作的任务取消了传统的"3猫失败"设定，改成了以"耐久值"来决定任务失败以及完成任务后的报酬。普通任务的耐久值是50，而求生战任务的耐久值是100。战斗不能一次会扣5点，并且进入倒计时，在倒计时结束之前同伴可以进行救援，跟以前一样，施救者会将现存的HP量分给被救的人。如果在限制时间内得不到救援，该玩家会回到地图的初始地点重生，重生一次耐久值会额外再扣12点，当剩余耐久值不到5的时候倒下或者不到12点的时候重生，任务不会马上失败，而是将剩余的耐久值全部扣光，如果再倒下一次的话，任务就会失败，所以不会再像以前那样出现只要有人救，死多少遍都没问题的情况。



除了玩家自身外，本作的NPC也有耐久值的设定，NPC倒下一段时间后如果不救援的话也会回到起点重生并额外扣12点耐久。耐久值耗光的NPC会撤退，无法继续参战。耐久值会影响任务完成之后的报酬，具体可以在选择任务的界面按□键查看。



特别任务

特别任务是随机触发的，在完成任意一项任务后，当角色名字上方出现红色的"特别任务发生中！"字样的时候，就可以在任务柜台的菜单下选择"特别任务"并接下。虽说是随机触发但不会指定具体的任务，玩家依然可以从众多特别任务中选择自己想打的那个。

特别任务发生中的状态通常只会维持一次任务，无论接还是不接，完成任何一个任务后特别任务都会消失。考虑到特别任务一般都会有不错的报酬，而且游戏有完成100次特别任务的奖杯，所以如果发生特别任务的话最好还是马上做了。另外要注意，打完较低难易度的任务回来是不会触发特别任务的。



求生战任务

前作版本更新之后新增的任务类型，到本作再次发扬光大。这些任务通常是好几个任务一组，玩家需要一口气将一连串的几个任务全部完成，期间不能补给道具或者更换NPC，角色的耐久值也不会回复，耐久值下降到0的NPC会撤退，并且在后续的任务中也不会出现，这点需要注意。

每个小任务完成之后会有完成任务的清算画面，之后可以在中场休息的时候确认下一场的任务内容，以及更换装备，但是更换装备只能从玩家保存过的套装中整套地替换，不能随意地替换单个部件或者血技。所以在出发之前就要做好所有准备，根据每个任务的内容保存需要用到的套装。



遗留神机系统介绍

遗留神机是本作在完成任务之后新增的奖励要素，每次完成任务都必定能获得3个遗留神机。正如前文所说它主要用于给玩家DIY武器的技能，不过，安装的时候必须对应类型，比如变异镰的遗留神机只能给变异镰安装，不能安装到其他种类的武器和装备上。

部分遗留神机名字后面还有“+1”的标志，这类神机安装之后可以额外强化武器的性能参数，根据强化次数武器的名字后面会出现“+X”的数值，数值越大武器的基础数据也会越高，最高可以提升到“+30”，而且这个数值会随着武器强化而继承到下一级的武器上。不过带有“+1”的遗留神机不多，建议留给自己的主力武器使用。



刷遗留神机的方法

选择好想要的技能并确定关卡后，在自身技能和任意一个支援角色的“个人特殊能力”中，配上“遗留神机获得增加”、“遗留神机稀有度↑”、“支援效果发动+1”和“重新抽选支援效果”这四个技能，之后就可以去刷关了。在任务结算界面时优先选择“支援效果发动+1”，然后再选择自己想要的支援效果即可，实在没有想要的效果再选择“重新抽选支援效果”。“重新抽选支援效果”不会重置在这之前选择的支援效果，所以可以安心地接在“支援效果发动+1”后使用。

下面列出本作中所有遗留神机的技能和掉落地点，红字部分代表在该难度下，该技能的获得率极低。

遗留神机技能&掉落表

技能名称	出现技能等级的难易度									
	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
B捕食时获得弹数	–	–	–	–	–	11	11～13	11～15	11/12～15	11～13/14～15
B超能感应	–	–	–	–	4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
B超消音	–	–	–	–	–	8	8	8～11	8/9～13	8/9～15
B道具速度	1～3	1～3	1～3	1～3	1～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
B道具效果	1～3	1～3	1～3	1～3	1～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
B道具效果持续	1～3	1～3	1～3	1～3	1～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
B敌对心效果	1～3	1～3	1～3	1～3	1～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
B敌方体力视觉化	1～3	1～3	1～3	1～3	1～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
B防御力	–	–	–	–	–	–	–	–	7～8	7～11
B格挡活力	–	–	–	–	–	–	–	–	7～8	7～11
B格挡受损伤	–	–	–	–	–	–	–	–	7～8	7～11
B回复弹OP消耗量	–	–	–	–	6	6	6	6	6/7～8	7～11
B回复道具速度	1～3	1～3	1～3	1～3	1～3/4～6	–	–	–	–	–
B活力自动回复	–	–	–	–	–	–	–	–	7～8	7～11
B坚持	–	–	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
B觉悟	–	–	5～6	5～6	5～6	5～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
B近身攻击力	–	–	–	–	6	6	6	6	6/7～8	7～11
B近身攻击吸收体力	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
B空中近身攻击力	–	–	–	–	–	–	–	–	8	8～11
B连段高手	–	–	–	–	–	–	–	9～11	9～13	9～15
B连结救助效率	–	–	–	–	–	–	–	–	–	11
B枪攻击力	–	–	–	–	6	6	6	6	6/7～8	7～11
B全行动唤起率	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
B全异常状态抗性	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
B神谕细胞吸收量	–	–	–	–	–	–	–	–	7～8/9～13	7～8/9～15
B神谕细胞自动回复	–	–	–	–	–	–	–	–	7～8	7～11
B体力自动回复	–	–	–	–	–	–	–	14～15	14～15	14～15
B血之技艺强化	–	–	5～6	5～6	5～6	5～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
B异常状态累积	2～3	2～3	2～3	2～3	2～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
B抑制敌对心下降	–	–	–	–	–	–	–	–	7～8	7～11
BA觉醒率↑	–	–	5～6	5～6	5～6	5～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
BB觉醒率↑	–	–	5～6	5～6	5～6	5～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
CR时唤起率	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
GAP追加获得	–	–	–	9～11	9～13	9～15	9～11/12～15	9～13/14～15	12～15	12～15
JGHP回复	–	–	–	–	–	–	12～13	12～15	12～15	12～13/14～15
JGOP回复	–	–	–	–	–	7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
JGST回复	–	–	–	–	6	6	6	6	6/7～8	7～11
JG时唤起率	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
八寻盾	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
白狐舞	–	–	–	–	–	9～11	9～13	9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
白银手腕	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
半蹲姿势	–	–	–	–	8	8～11	8～13	8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15

技能名称	出现技能等级的难易度									
	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
报酬几率↑	1~3	1~3	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
报酬金额↑	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
爆发	–	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15
爆发力	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
爆裂击	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
背刺	–	–	–	7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
博爱	6	6	6	6	6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
捕食弹丸威力	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
捕食射手	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
捕食神谕细胞吸收量	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
捕食吸收体力	3	3	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
捕食战士	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
不动心	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
不灭灵魂	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
不屈坚壁	–	–	–	–	–	–	14~15	14~15	14~15	14~15
不屈灵魂	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
超能感应	–	–	–	–	4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
超越力量	–	–	–	–	–	14~15	14~15	14~15	14~15	14~15
超越时刻	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
超越者	–	–	–	11	11~13	11~15	11/12~15	11~13/14~15	12~15	14~15
城墙	–	–	–	7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
痴醉	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
刺刀	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
大盾	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
大吉	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
大蛇怒号	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
大收获者	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
弹丸高手	2~3	2~3	2~3	2~3	2~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
挡御牙	6	6	6	6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
道具的心得	–	–	5~6	5~6	5~6	5~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
道具高手	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
道具速度	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
道具效果	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
道具效果持续	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
登峰造极	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
低油耗迟钝	–	–	–	–	–	–	–	–	7~8	7~11
敌对心效果	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
敌方体力视觉化	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
抵射的心得	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
地下指挥塔	–	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
垫步高手	2~3	2~3	2~3	2~3	2~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
垫步距离	–	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15
动态格挡	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15	14~15
洞察	–	–	–	–	–	11	11~13	11~15	11/12~15	11~13/14~15
斗争本能	6	6	6	6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
斗志鼓舞	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
毒蛇之眼	–	–	–	–	7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
毒物抗力	–	–	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15
对复仇之愤怒	–	–	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
多拉加农炮	–	–	–	–	7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
二重击	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
反射	–	–	–	–	–	14~15	14~15	14~15	14~15	14~15
反射神经	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
反义	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
防卫本能	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
防御的心得	6	6	6	6	6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
防御力	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
妨碍对策	–	–	–	–	–	8	8	8~11	8/9~13	8/9~15
飞盾	–	–	–	–	13~15	13~15	13~15	13/14~15	14~15	14~15
飞将	–	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15
飞鸟击	–	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
粉碎	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
风林火山	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
服务之心	–	–	–	–	–	–	–	–	7~8	7~11
辅助	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
复原工作	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
干扰抗性	2~3	2~3	2~3	2~3	2~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
钢魂	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
钢铁步伐	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
钢铁身体	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
高呼	3	3	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
格挡范围	–	–	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
格挡受损伤	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
格挡速度	2~3	2~3	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
工匠手腕	–	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
攻防一体	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
攻击态势	3	3	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
攻性防御	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15

技能名称	出现技能等级的难易度									
	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
关心伙伴	6	6	6	6	6/7～8	7～11	7～13	7～8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
果断	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
果决射手	–	–	5～6	5～6	5～6	5～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
过度反应	–	–	5～6	5～6	5～6	5～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
行者	6	6	6	6/7～8	7～11	7～13	7～8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15	12～15
豪运	–	–	–	–	–	9～11	9～13	9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
好坏通吃	6	6	6	6	6/7～8	7～11	7～13	7～8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
合作压力	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
合作支援	–	–	–	11	11～13	11～15	11/12～15	11～13/14～15	12～15	14～15
吼叫	–	–	–	–	7～8	7～11	7～13	7～8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
后屈立姿势	–	–	–	–	7～8	7～11	7～13	7～8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
虎眼	–	–	–	–	–	–	–	9～11	9～13	9～15
欢呼声	–	–	5～6	5～6	5～6	5～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
獾	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
缓步后退	–	–	–	–	11	11～13	11～15	11/12～15	11～13/14～15	12～15
幻景	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
皇帝时刻	–	–	–	–	10～11	10～13	10～15	10～11/12～15	10～13/14～15	12～15
回复支援	–	–	–	–	8	8～11	8～13	8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
回归者	–	–	–	–	–	13	13～15	13～15	13/14～15	13～15
昏迷抗性	2～3	2～3	2～3	2～3	2～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
混战的心得	–	–	–	–	8	8～11	8～13	8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
混战气息	6	6	6	6	6/7～8	7～11	7～13	7～8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
混战时防御力	–	–	–	–	6	6	6	6	6/7～8	7～11
混战时攻击力	–	–	–	–	4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
魂弹	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
活力	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
活力	1～3	1～3	1～3	1～3	1～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
活力之泉	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
活力自动回复	2～3	2～3	2～3	2～3	2～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
活人架式	–	–	–	–	–	–	13	13～15	13～15	13/14～15
获得消耗型道具	1～3	1～3	1～3	1～3	1～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
机警射手	–	–	–	–	–	–	–	11	11～13	11～15
激昂	–	–	–	–	14～15	14～15	14～15	14～15	14～15	14～15
疾风怒涛	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
疾风阵	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
集中力	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
寂静爆破	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
坚持	–	–	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
坚入虎穴	–	–	–	–	10～11	10～13	10～15	10～11/12～15	10～13/14～15	12～15
坚守的心得	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
坚毅	–	–	–	7～8	7～11	7～13	7～8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15	12～15
建行	–	–	–	–	8	8～11	8～13	8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
剑豪	–	–	–	9～11	9～15	9～15	9～11/12～15	12～13/14～15	14～15	14～15
剑技的心得	–	–	6	6	6	6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
剑圣	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
剑术名家	6	6	6	6	6/7～8	7～11	7～13	7～8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
剑舞	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
健康管控者	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
健康教练	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
鉴识专家	3	3	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
降落	–	–	–	–	–	7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
角斗士	–	–	–	–	8	8～11	8～13	8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
觉悟	–	–	5～6	5～6	5～6	5～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
觉悟合作	–	–	–	–	–	14～15	14～15	14～15	14～15	14～15
节约	4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11	7～13	7～8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
结合崩坏报酬追加	1～3	1～3	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
解锁	–	–	–	–	10～11	10～13	10～15	10～11/12～15	10～13/14～15	12～15
近身攻击力	1～3	1～3	1～3	1～3	1～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
近身特殊攻击ST	–	–	–	–	4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
近身特殊攻击威力	1～3	1～3	1～3	1～3	1～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
精力充沛	–	–	–	–	8	8～11	8～13	8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
精密感测	–	–	6	6	6	6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
精神抗力	–	–	–	–	–	8	8	8～11	8/9～13	8/9～15
静默者	–	–	–	–	–	–	–	14～15	14～15	14～15
救命对象神机解放化	3	3	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
救命回复量	1～3	1～3	1～3	1～3	1～3/4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11
救命神机解放	–	–	–	–	7～8	7～11	7～13	7～8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
救星	–	–	–	–	–	8	8	8～11	8/9～13	8/9～15
救援	–	–	6	6	6	6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
狙击的心得	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
绝地一击	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
均匀	–	–	–	–	–	13	13～15	13～15	13/14～15	13～15
开演	–	–	–	7～8	7～11	7～13	7～8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15	12～15
抗体	4～6	4～6	4～6	4～6	4～6/7～8	7～11	7～13	7～8/9～15	9～11/12～15	9～13/14～15
渴望	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
啃咬钢铁	–	–	6	6	6	6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
啃咬力量	–	–	6	6	6	6/7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15
啃咬能量	–	–	–	–	–	7～8	7～8	7～11	7～8/9～13	7～8/9～15

技能名称	出现技能等级的难易度									
	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
啮咬意志	–	–	–	–	–	8	8	8~11	8/9~13	8/9~15
空战的心得	–	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15
空中捕食者	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
空中破坏者	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
空中跳跃	4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
空中突袭	6	6	6	6	6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
夸大	3	3	3	3	3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
快速变换	–	–	–	–	–	–	–	11	11~13	11~15
快速动作	–	–	–	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15
快速格挡	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
快速接触	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
雷射高手	2~3	2~3	2~3	2~3	2~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
冷酷枪手	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15	12~15
理力之泉	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
连段高手	2~3	2~3	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
连击的心得	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
连咬带拉	–	–	–	–	–	8	8	8~11	8~13	8/9~15
烈火高手	2~3	2~3	2~3	2~3	2~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
烈心	6	6	6	6	6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
猎杀	–	–	–	–	7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
灵魂活力	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
灵巧	3	3	3	3	3/4~6	–	–	–	–	–
领袖魅力	–	–	–	–	4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
流星射手	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
龙牙	–	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15
漏电抗性	–	–	–	–	4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
乱世英雄	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
玛那吸收	–	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15
慢性毒物	–	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
猛毒工作	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15	12~15
猛毒抗性	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
猛攻	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
猛烈爆破	–	–	–	–	–	8	8	8~11	8/9~13	8/9~15
猛然救援	–	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
面面俱到	–	–	–	–	–	–	14~15	14~15	14~15	14~15
妙手回春	–	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15
敏捷	–	–	–	–	–	7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
敏捷的心得	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
名医	–	–	–	–	4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
内丹	–	–	–	–	–	11	11~13	11~15	11/12~15	11~13/14~15
内气功	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
能量驱动	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
匿迹攻击	2~3	2~3	2~3	2~3	2~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
涅槃	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
女神献身	–	–	–	–	–	–	–	14~15	14~15	14~15
潘达斯奈基	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
炮击手	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
扑克脸	–	–	–	–	–	–	–	–	12~13	12~15
扑牙	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
七重天	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
期待心	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
奇迹代价	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15	12~15
奇袭	–	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
骑兵	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
前线指挥	–	–	–	–	7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
枪弹风暴	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
枪攻击力	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
枪魂	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
枪击的心得	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
枪剑	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
枪剑术	–	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
枪匠	–	–	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15
枪手诡计	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
枪手接触	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
枪手领域	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
枪特殊行动速度	–	–	–	–	4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
枪特殊行动阻碍无效	–	–	–	–	4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
枪械高手	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
枪型态时锁定	–	–	–	–	–	7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
强击巧手	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
强韧	–	–	–	–	–	8	8	8~11	8/9~13	8/9~15
亲爱	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
轻功	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15	12~15
轻柔巧手	–	–	–	–	–	11	11~13	11~15	11/12~15	11~13/14~15
轻松扳机	5~6	5~6	5~6	5~6	5~6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
驱除技术	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
全行动唤起率	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
全力攻击	4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15

技能名称	出现技能等级的难易度									
	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
全体获得AP↑	–	–	5~6	5~6	5~6	5~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
全员变卖用道具回收	–	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15
全员稀有追加报酬率	–	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15
热心指导	–	–	–	7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
忍术	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15	12~15
蹂躏	–	–	–	–	–	13	13~15	13~15	13/14~15	13~15
肉搏的心得	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
肉搏战	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
肉体管控者	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
散热器	–	–	–	–	–	–	–	–	–	14~15
杀手	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15	12~15
闪光	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
舍身灵魂	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
射击技术	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
射手的心得	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
射响箭	–	–	–	–	–	8	8	8~11	8/9~13	8/9~15
神机唤起率↑	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
神机解放时间	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
神技	–	–	–	–	7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
神来一枪	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
神手	–	–	–	–	–	–	13	13~15	13~15	13/14~15
神仙道	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15	12~15
神谕细胞	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
神谕细胞管控者	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
神谕细胞吸收量	1~3	1~3	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
生存本能	1~3	1~3	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
生存本能全开	4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
生命之泉	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
生意盎然	–	–	–	–	–	–	–	–	–	14~15
十字军战士	–	–	–	7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
石眼	–	–	–	–	–	–	–	14~15	14~15	14~15
守备感知	–	–	–	–	–	8	8	8~11	8/9~13	8/9~15
守兵的心得	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
守势爆破	–	–	–	–	–	7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
守势射击	–	–	–	–	–	7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
熟练炮手	–	–	–	–	–	–	13	13~15	13~15	13/14~15
双守	6	6	6	6	6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
双牙	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
瞬击	–	–	–	–	–	7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
贪婪	–	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
饕客	–	–	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
淘金潮	6	6	6	6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
体力	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
天地	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
挑衅	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
调整呼吸	3	3	3	3	3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
铁风雷火	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
铁人	–	–	–	–	11	11~13	11~15	11/12~15	11~13/14~15	12~15
铁身躯	–	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15
统率	–	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15
偷袭	–	–	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15
瓦解乌合	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
外内外切入	–	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
外气功	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15	12~15
顽强	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
威猛	–	–	–	–	14~15	14~15	14~15	14~15	14~15	14~15
温存体力	–	–	–	–	–	7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
无际	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
无声杀戮	–	–	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15
无视条件：结合崩坏	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
无视条件：耐久值	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
无视条件：完成时间	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
无私合作	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
无我回神	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
无我境地	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
无我之诱	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
无限	–	–	–	–	–	–	14~15	14~15	14~15	14~15
舞剑者	–	–	–	7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
物换星移	–	–	–	11	11~13	11~15	11/12~15	11~13/14~15	12~15	14~15
吸魂吸气	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
吸精防守	–	–	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15
吸气的心得	–	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
吸收	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
吸收冲击	–	–	–	–	–	11	11~13	11~15	11/12~15	11~13/14~15
稀有物品之女神	–	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15
仙道	4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
仙境镇静	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15	12~15
仙札	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

技能名称	出现技能等级的难易度									
	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
先锋	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
先制防卫	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
先制防御	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15	12~15
限制保险	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
限制机动	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15	12~15
消音	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
心技	3	3	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
心刃身盾	–	–	–	–	7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
心身一如	–	–	–	–	–	8	8	8~11	8/9~13	8/9~15
幸或不幸	–	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
雄臂	–	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
蓄力动作速度	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
血规	–	–	–	11	11~13	11~15	11/12~15	11~13/14~15	12~15	14~15
血魂	–	–	–	–	13	13~15	13~15	13/14~15	13~15	14~15
血意志	–	–	–	7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
血之活性（剑身）	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
血之活性（枪身）	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
芽孢杆菌	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
妖精接触	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15	12~15
药到病除	–	–	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15
药石	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
野狼	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
野生本能	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
野性之手	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
遗留神机获得增加	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
遗留神机稀有度↑	4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
以一挡千	–	–	8	8~11	8~13	8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15	14~15
屹立不摇	–	–	–	–	–	14~15	14~15	14~15	14~15	14~15
抑制敌对心下降	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
意志监看	–	–	–	–	–	–	–	–	–	15
阴影敲击	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
银弹	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
隐密集团	–	–	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15
隐形盾	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
硬身回避	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
优良指挥	–	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15
游击的心得	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
友情	1~3	1~3	1~3	1~3	1~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
羽量敲击	–	–	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
跃八船	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15	12~15	14~15
跃空者	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
运动员	3	3	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
杂耍团	–	–	–	–	–	7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
再生者	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
炸弹高手	2~3	2~3	2~3	2~3	2~3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
战斗决心	–	–	–	–	–	–	–	14~15	14~15	14~15
战神保佑	–	–	–	–	12~13	12~15	12~15	12~13/14~15	12~15	14~15
战士技巧	–	–	–	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15
战士觉悟	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
掌握战场	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
照料的看护兵	–	–	–	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15
侦察部队	6	6	6	6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
震退距离	–	–	–	–	4~6	–	–	–	–	–
正回馈	–	–	–	–	–	7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
支援效果发动+1	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15
治疗师	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
治愈巧手	6	6	6	6	6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
重见天日	–	–	–	–	13	13~15	13~15	13/14~15	13~15	14~15
重生	–	–	–	–	–	–	15	15	15	15
重新抽选支援效果	3	3	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
专家	–	–	–	–	15	15	15	15	15	15
专心防卫	–	–	–	–	11	11~13	11~15	11/12~15	11~13/14~15	12~15
专心一致	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
专恣跋扈	–	–	–	–	–	10~11	10~13	10~15	10~11/12~15	10~13/14~15
状态异常累积	3	3	3	3	3/4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11
追击斗士	–	–	–	–	–	–	–	15	15	15
准备周到	–	–	6	6	6	6/7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
自动格挡	4~6	4~6	4~6	4~6	4~6/7~8	7~11	7~13	7~8/9~15	9~11/12~15	9~13/14~15
自动瞄准	–	–	–	–	–	7~8	7~8	7~11	7~8/9~13	7~8/9~15
自动治愈	–	–	–	–	–	15	15	15	15	15
自然无束	–	–	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15
自我控制	–	–	–	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15
醉心于武	–	–	–	–	9~11	9~13	9~15	9~11/12~15	9~13/14~15	12~15

附表：遗留神机复合技能

技能名称	技能1	满级等级	技能2	满级等级	技能3	满级等级	技能4	满级等级
八寻盾	B格挡受损伤	10	格挡范围	10	–	–	–	–
白狐舞	格挡范围	10	连段高手	10	–	–	–	–
白银手腕	活力	10	JGST回复	10	捕食吸收体力	10	–	–
半蹲姿势	防御力	10	近身攻击力	10	–	–	–	–
爆发	烈火高手	10	炸弹高手	10	灵巧	5	–	–
爆发力	枪特殊行动速度	10	蓄力动作速度	10	–	–	–	–
爆裂击	神机解放时间	10	近身特殊攻击威力	10	–	–	–	–
背刺	躲藏攻击	10	异常状态累积	10	–	–	–	–
博爱	友情	10	亲爱	10	–	–	–	–
捕食射手	捕食弹丸威力	10	B捕食获得弹数	10	传送枪弹神机解放化	10	–	–
捕食战士	捕食弹丸威力	10	B捕食获得弹数	10	捕食神谕细胞吸收量	10	捕食吸收体力	10
不动心	漏电抗性	10	干扰抗性	10	昏迷抗性	10	–	–
不灭灵魂	B防御力	10	B坚持	10	B格挡受损伤	10	–	–
不屈坚壁	格挡受损伤	10	坚持	10	–	–	–	–
不屈灵魂	B防御力	10	B坚持	10	–	–	–	–
超越力量	B坚持	10	体力	10	神机解放时间	10	–	–
超越时刻	活力自动回复	10	调整呼吸	10	–	–	–	–
超越者	体力	10	坚持	10	神机解放时间	10	–	–
城墙	活力	10	格挡范围	10	–	–	–	–
痴醉	B超能感应	10	B全异常状态抗性	10	–	–	–	–
刺刀	B近身攻击力	10	B枪攻击力	10	–	–	–	–
大盾	格挡受损伤	10	格挡范围	10	–	–	–	–
大蛇怒号	对复仇之愤怒	10	神机解放时间	10	救命对象神机解放化	10	传送枪弹神机解放化	10
大收获者	全力攻击	10	防御力	10	近身特殊攻击ST	10	–	–
挡御牙	JGST回复	10	近身特殊攻击威力	10	–	–	–	–
道具的心得	道具速度	10	道具效果	10	–	–	–	–
道具高手	道具速度	10	道具效果	10	道具效果持续	10	–	–
登峰造极	JGOP回复	10	JGST回复	10	JGHP回复	10	–	–
低油耗迟钝	灵巧	–5	道具效果持续	10	–	–	–	–
抵射的心得	炸弹高手	10	消音	10	–	–	–	–
地下指挥塔	领袖魅力	10	消音	10	–	–	–	–
动态格挡	格挡速度	10	运动员	10	–	–	–	–
洞察	敌方体力视觉化	10	混战时防御力	10	–	–	–	–
斗争本能	连段高手	10	生存本能全开	10	–	–	–	–
斗志鼓舞	垫步高手	10	领袖魅力	10	近身攻击力	10	–	–
毒蛇之眼	异常状态累积	10	超能感应	10	–	–	–	–
毒物抗力	猛毒抗性	10	敌对心上升量	–10	–	–	–	–
多拉加农炮	轻松扳机	10	近身攻击力	–10	–	–	–	–
二重击	B近身攻击力	10	近身攻击力	10	–	–	–	–
反射	自动格挡	10	觉悟	10	–	–	–	–
反射神经	格挡速度	10	灵巧	5	–	–	–	–
反义	漏电抗性	10	干扰抗性	10	–	–	–	–
防卫本能	格挡范围	10	生存本能全开	10	–	–	–	–
防御的心得	体力	10	格挡受损伤	10	–	–	–	–
妨碍对策	活力	10	干扰抗性	10	–	–	–	–
飞盾	自动格挡	10	空中跳跃	10	–	–	–	–
飞将	空中跳跃	10	近身攻击力	10	–	–	–	–
飞鸟击	近身特殊攻击威力	10	蓄力动作速度	10	–	–	–	–
粉碎	活力	10	连段高手	10	–	–	–	–
风林火山	格挡范围	10	垫步距离	10	消音	10	近身攻击力	10
辅助	道具速度	10	道具效果	10	道具效果持续	10	B回复道具速度	5
复原工作	救命回复量	10	垫步高手	10	–	–	–	–
钢魂	B格挡活力	10	B格挡受损伤	10	–	–	–	–
钢铁步伐	垫步高手	10	捕食吸收体力	10	–	–	–	–
钢铁身体	猛毒抗性	10	漏电抗性	10	干扰抗性	10	昏迷抗性	10
高呼	觉悟	10	敌对心上升量	10	消音	–10	–	–
工匠手腕	近身特殊攻击威力	10	近身特殊攻击ST	10	–	–	–	–
攻防一体	B觉悟	10	B连段高手	10	–	–	–	–
攻击态势	近身攻击力	10	防御力	–10	–	–	–	–
攻性防御	JGST回复	10	JGHP回复	10	–	–	–	–
关心伙伴	对复仇之愤怒	10	名医	10	–	–	–	–
果断	B觉悟	10	神机解放时间	10	–	–	–	–
果决射手	雷射高手	10	干扰抗性	10	–	–	–	–
过度反应	敌方体力视觉化	10	夸大	10	–	–	–	–
行者	垫步距离	10	震退距离	5	–	–	–	–
豪运	鉴识专家	10	大吉	10	–	–	–	–
好坏通吃	饕客	10	敌对心上升量	10	–	–	–	–
合作压力	B近身攻击力	10	传送枪弹神机解放化	10	–	–	–	–
合作支援	B回复弹OP消耗量	10	传送枪弹神机解放化	10	–	–	–	–
吼叫	神谕细胞	10	消音	–10	–	–	–	–
后屈立姿势	驱除技术	10	震退距离	5	–	–	–	–
虎眼	超能感应	10	灵巧	5	–	–	–	–
欢呼声	近身攻击力	10	消音	–10	–	–	–	–
獾	B格挡受损伤	10	格挡速度	10	格挡受损伤	10	格挡范围	10
缓步后退	捕食弹丸威力	10	灵巧	5	–	–	–	–
幻景	隐密集团	10	领袖魅力	10	–	–	–	–
皇帝时刻	活力	10	神机解放时间	10	–	–	–	–
回复支援	B回复弹OP消耗量	10	蓄力动作速度	10	–	–	–	–
回归者	JGHP回复	10	混战时防御力	10	–	–	–	–
混战气息	调整呼吸	10	混战时攻击力	10	–	–	–	–
魂弹	捕食弹丸威力	10	B神谕细胞自动回复	10	–	–	–	–
活力	活力自动回复	10	活力	10	–	–	–	–
活力之泉	B活力自动回复	10	活力自动回复	10	–	–	–	–
活人架式	B活力自动回复	10	蓄力动作速度	10	–	–	–	–
机警射手	弹丸高手	10	雷射高手	10	–	–	–	–
激昂	运动员	10	JG时唤起率	10	–	–	–	–
疾风怒涛	连段高手	10	近身特殊攻击威力	10	–	–	–	–
疾风阵	特技团	10	亲爱	10	–	–	–	–
集中力	生存本能	10	无我境地	10	–	–	–	–
寂静爆破	炸弹高手	10	消音	10	–	–	–	–
坚入虎穴	坚持	10	道具速度	10	–	–	–	–
坚守的心得	B格挡活力	10	格挡范围	10	–	–	–	–
坚毅	运动员	10	JGST回复	10	–	–	–	–
建行	体力	10	垫步高手	10	–	–	–	–
剑豪	剑术名家	10	生存本能	10	–	–	–	–
剑圣	B近身攻击力	10	连段高手	10	近身特殊攻击威力	10	近身攻击力	10
剑舞	连段高手	10	运动员	10	–	–	–	–
健康管控者	B近身攻击吸收体力	10	B体力自动回复	10	JGHP回复	10	捕食吸收体力	10
健康教练	B连结救助强化	10	名医	10	救命回复量	10	救命对象神机解放化	10
降落	近身特殊攻击ST	10	震退距离	5	–	–	–	–
角斗士	活力	10	混战时防御力	10	–	–	–	–
觉悟合作	觉悟	10	传送枪弹神机解放化	10	–	–	–	–
解锁	空中跳跃	10	昏迷抗性	10	–	–	–	–
精力充沛	垫步高手	10	调整呼吸	10	–	–	–	–
精密感测	敌方体力视觉化	10	超能感应	10	–	–	–	–
精神抗力	体力	10	漏电抗性	10	–	–	–	–
静默者	消音	10	敌对心上升量	–10	–	–	–	–
救星	活力	10	救命回复量	10	–	–	–	–
救援	体力	10	名医	10	–	–	–	–
狙击的心得	雷射高手	10	消音	10	–	–	–	–
绝地一击	生存本能	10	生存本能全开	10	近身特殊攻击威力	10	–	–
均匀	神谕细胞吸收量	10	活力自动回复	10	–	–	–	–
开演	防御力	10	驱除技术	10	–	–	–	–
抗体	猛毒抗性	10	昏迷抗性	10	–	–	–	–
渴望	运动员	10	全行动唤起率	10	–	–	–	–
啃咬钢铁	体力	10	捕食吸收体力	10	–	–	–	–
啃咬力量	活力	10	捕食吸收体力	10	–	–	–	–
啃咬能量	活力	10	捕食神谕细胞吸收量	10	–	–	–	–
啃咬意志	神谕细胞	10	捕食吸收体力	10	–	–	–	–
空战的心得	B空中近身攻击力	10	空中跳跃	10	–	–	–	–
空中捕食者	B空中近身攻击力	10	捕食吸收体力	10	–	–	–	–
空中破坏者	全力攻击	10	防御力	10	空中跳跃	10	–	–
空中突袭	空中跳跃	10	敌对心上升量	–10	–	–	–	–
快速变换	活力	10	枪特殊行动速度	10	–	–	–	–
快速动作	灵巧	5	枪特殊行动速度	10	–	–	–	–
快速格挡	格挡速度	10	调整呼吸	10	–	–	–	–
快速接触	格挡受损伤	10	名医	10	–	–	–	–
冷酷枪手	昏迷抗性	10	抑制敌方活化	10	枪特殊行动阻碍无效	10	–	–
理力之泉	B神谕细胞自动回复	10	神谕细胞	10	–	–	–	–
连击的心得	B近身攻击力	10	连段高手	10	–	–	–	–
连咬带拉	捕食神谕细胞吸收量	10	灵巧	5	–	–	–	–
烈心	连段高手	10	神谕细胞	–10	–	–	–	–
猎杀	垫步高手	10	活力自动回复	10	–	–	–	–
灵魂活力	B活力自动回复	10	活力	10	–	–	–	–
流星射手	B枪攻击力	10	B空中近身攻击力	10	–	–	–	–
龙牙	防御力	10	近身特殊攻击威力	10	–	–	–	–
乱世英雄	驱除技术	10	超能感应	10	混战时攻击力	10	混战时防御力	10
玛那吸收	B神谕细胞吸收量	10	捕食神谕细胞吸收量	10	–	–	–	–
慢性毒物	异常状态累积	10	敌对心上升量	–10	–	–	–	–
猛毒工作	运动员	10	猛毒抗性	10	–	–	–	–
猛攻	全力攻击	10	防御力	10	蓄力动作速度	10	–	–

技能名称	技能1	满级等级	技能2	满级等级	技能3	满级等级	技能4	满级等级
猛烈爆破	神谕细胞	10	炸弹高手	10	–	–	–	–
猛然救援	救命对象神机解放化	10	消音	–10	–	–	–	–
面面俱到	体力	10	神谕细胞	10	活力	10	–	–
妙手回春	B回复弹OP消耗量	10	敌对心上升量	–10	–	–	–	–
敏捷	活力	10	道具速度	10	–	–	–	–
敏捷的心得	活力	10	蓄力动作速度	10	–	–	–	–
内丹	神谕细胞吸收量	10	敌对心上升量	–10	–	–	–	–
内气功	B格挡活力	10	B神谕细胞吸收量	10	–	–	–	–
能量驱动	体力	10	救命对象神机解放化	10	–	–	–	–
涅槃	B神谕细胞自动回复	10	B神谕细胞吸收量	10	–	–	–	–
女神献身	稀有物品之女神	10	B防御力	–10	–	–	–	–
潘达斯奈基	捕食吸收体力	10	近身特殊攻击威力	10	–	–	–	–
炮击手	B枪攻击力	10	节约	10	轻松扳机	10	枪攻击力	10
扑克脸	昏迷抗性	10	抑制敌方活化	10	–	–	–	–
扑牙	垫步高手	10	近身特殊攻击ST	10	–	–	–	–
七重天	全员稀有追加报酬率	10	全员变卖用道具回收	10	–	–	–	–
期待心	神谕细胞	10	鉴识专家	10	–	–	–	–
奇迹代价	B敌对心上升量	10	贪婪	10	B抑制敌对心下降	–10	–	–
奇袭	躲藏攻击	10	活力自动回复	10	–	–	–	–
骑兵	防御力	10	枪特殊行动速度	10	–	–	–	–
前线指挥	领袖魅力	10	近身攻击力	10	–	–	–	–
枪弹风暴	神谕细胞	10	节约	10	–	–	–	–
枪魂	B枪攻击力	10	神谕细胞	10	神谕细胞吸收量	10	–	–
枪击的心得	弹丸高手	10	灵巧	5	–	–	–	–
枪剑	B近身攻击力	10	枪攻击力	10	–	–	–	–
枪剑术	弹丸高手	10	近身特殊攻击威力	10	–	–	–	–
枪匠	枪特殊行动阻碍无效	10	灵巧	5	–	–	–	–
枪手诡计	运动员	10	枪特殊行动速度	10	–	–	–	–
枪手接触	救命回复量	10	枪特殊行动速度	10	–	–	–	–
枪手领域	B枪攻击力	10	B神谕细胞吸收量	10	–	–	–	–
枪械高手	枪特殊行动阻碍无效	10	枪特殊行动速度	10	–	–	–	–
强击巧手	全力攻击	10	运动员	10	–	–	–	–
强韧	防御力	10	活力	10	–	–	–	–
轻功	运动员	10	垫步高手	10	–	–	–	–
轻柔巧手	名医	10	抑制敌方活化	10	–	–	–	–
热心指导	对复仇之愤怒	10	领袖魅力	10	–	–	–	–
忍术	B异常状态累积	10	B超消音	10	–	–	–	–
蹂躏	B坚持	10	神机解放时间	10	–	–	–	–
肉搏的心得	B近身攻击力	10	近身特殊攻击ST	10	–	–	–	–
肉搏战	近身攻击力	10	震退距离	–5	–	–	–	–
肉体管控者	运动员	10	垫步高手	10	调整呼吸	10	活力自动回复	10
散热器	神谕细胞	10	烈火高手	10	–	–	–	–
杀手	驱除技术	10	活力自动回复	10	–	–	–	–
闪光	雷射高手	10	枪特殊行动速度	10	–	–	–	–
舍身灵魂	B近身攻击力	10	B格挡受损伤	–10	–	–	–	–
射手的心得	神谕细胞	10	枪特殊行动阻碍无效	10	–	–	–	–
射响箭	雷射高手	10	敌对心上升量	10	–	–	–	–
神技	近身特殊攻击威力	10	灵巧	5	–	–	–	–
神来一枪	B枪攻击力	10	枪特殊行动速度	10	–	–	–	–
神手	救命回复量	10	救命对象神机解放化	10	–	–	–	–
神仙道	神谕细胞吸收量	10	运动员	10	–	–	–	–
神谕细胞管控者	B神谕细胞吸收量	10	B神谕细胞自动回复	10	神谕细胞吸收量	10	捕食神谕细胞吸收量	10
生命之泉	B体力自动回复	10	体力	10	神机解放时间	–10	–	–
生意盎然	活力	10	调整呼吸	10	–	–	–	–
十字军战士	名医	10	救命对象神机解放化	10	–	–	–	–
石眼	敌方体力视觉化	10	格挡受损伤	10	–	–	–	–
守兵的心得	防御力	10	格挡受损伤	10	–	–	–	–
守势射击	防御力	10	弹丸高手	10	–	–	–	–
熟练炮手	枪特殊行动阻碍无效	10	枪攻击力	10	–	–	–	–
双守	B防御力	10	防御力	10	–	–	–	–
双牙	B近身攻击力	10	近身特殊攻击威力	10	–	–	–	–
瞬击	蓄力动作速度	10	近身攻击力	10	–	–	–	–
淘金潮	全员变卖用道具回收	10	敌对心上升量	–10	–	–	–	–
天地	B近身攻击力	10	B空中近身攻击力	10	–	–	–	–
挑衅	隐密集团	10	敌对心上升量	10	–	–	–	–
铁风雷火	连段高手	10	活力自动回复	10	–	–	–	–
铁人	活力	10	运动员	10	–	–	–	–
铁身躯	防御力	10	昏迷抗性	10	–	–	–	–
统率	领袖魅力	10	漏电抗性	10	–	–	–	–
偷袭	躲藏攻击	10	敌对心上升量	–10	–	–	–	–

技能名称	技能1	满级等级	技能2	满级等级	技能3	满级等级	技能4	满级等级
瓦解乌合	驱除技术	10	近身攻击力	10	–	–	–	–
外内外切入	连段高手	10	震退距离	5	–	–	–	–
外气功	神谕细胞	10	神谕细胞吸收量	10	–	–	–	–
顽强	体力	10	活力	10	–	–	–	–
威猛	运动员	10	CR时唤起率	10	–	–	–	–
温存体力	活力自动回复	10	服务之心	–10	–	–	–	–
无际	运动员	10	节约	10	–	–	–	–
无声杀戮	躲藏攻击	10	消音	10	–	–	–	–
无私合作	传送枪弹神机解放化	10	格挡受损伤	10	–	–	–	–
无我回神	调整呼吸	10	无我境地	10	–	–	–	–
无我之诱	无我境地	10	活力自动回复	–10	–	–	–	–
无限	运动员	10	调整呼吸	10	–	–	–	–
舞剑者	连段高手	10	近身攻击力	10	–	–	–	–
物换星移	节约	10	近身特殊攻击ST	10	–	–	–	–
吸魂吸气	捕食神谕细胞吸收量	10	调整呼吸	10	–	–	–	–
吸精防守	防御力	10	捕食神谕细胞吸收量	10	–	–	–	–
吸气的心得	神谕细胞吸收量	10	捕食神谕细胞吸收量	10	–	–	–	–
吸收	JGOP回复	10	捕食吸收体力	10	–	–	–	–
吸收冲击	防御力	10	JGOP回复	10	–	–	–	–
仙道	神谕细胞吸收量	10	垫步高手	10	–	–	–	–
仙境镇静	神谕细胞吸收量	10	抑制敌方活化	10	–	–	–	–
仙札	神谕细胞吸收量	10	道具速度	10	–	–	–	–
先锋	全力攻击	10	防御力	10	近身特殊攻击威力	10	–	–
先制防卫	格挡速度	10	防御力	10	活力自动回复	10	–	–
先制防御	防御力	10	格挡速度	10	–	–	–	–
限制保险	全力攻击	10	活力	10	–	–	–	–
限制机动	服务之心	10	生存本能	10	生存本能全开	10	–	–
心技	神谕细胞	10	活力	10	–	–	–	–
心刃身盾	B近身攻击力	10	防御力	10	–	–	–	–
心身一如	体力	10	神谕细胞	10	–	–	–	–
幸或不幸	大吉	10	抑制敌方活化	–10	–	–	–	–
雄臂	道具速度	10	救命对象神机解放化	10	–	–	–	–
血规	血之活性（剑身）	10	JGST回复	10	–	–	–	–
血魂	血之活性（剑身）	10	血之活性（枪身）	10	–	–	–	–
血意志	神谕细胞	10	血之活性（枪身）	10	–	–	–	–
芽孢杆菌	异常状态累积	10	空中跳跃	10	–	–	–	–
妖精接触	名医	10	救命回复量	10	–	–	–	–
药到病除	体力	10	道具效果持续	10	–	–	–	–
药石	道具效果持续	10	B回复道具速度	5	–	–	–	–
野狼	B空中近身攻击力	10	领袖魅力	10	近身攻击力	10	–	–
野生本能	生存本能	10	垫步高手	10	–	–	–	–
野性之手	稀有物品之女神	10	隐密集团	10	特技团	10	领袖魅力	10
以一挡千	连段高手	10	驱除技术	10	–	–	–	–
屹立不摇	体力	10	坚持	10	驱除技术	10	–	–
意志监看	B超能感应	10	B敌对心上升量	–10	–	–	–	–
阴影敲击	异常状态累积	10	消音	10	–	–	–	–
银弹	捕食弹丸威力	10	格挡受损伤	10	–	–	–	–
隐形盾	B觉悟	10	B格挡受损伤	10	–	–	–	–
硬身回避	防御力	10	垫步高手	10	–	–	–	–
优良指挥	体力	10	领袖魅力	10	–	–	–	–
游击的心得	运动员	10	近身攻击力	10	–	–	–	–
羽量敲击	干扰抗性	10	抑制敌方活化	10	–	–	–	–
跃八船	垫步距离	10	垫步高手	10	–	–	–	–
跃空者	活力	10	空中跳跃	10	–	–	–	–
再生者	B近身攻击吸收体力	10	B神谕细胞自动回复	10	–	–	–	–
战斗决心	B觉悟	10	混战时防御力	10	–	–	–	–
战神保佑	对复仇之愤怒	10	服务之心	10	神机解放时间	10	–	–
战士技巧	敌对心上升量	10	近身特殊攻击ST	10	–	–	–	–
战士觉悟	觉悟	10	敌对心上升量	10	–	–	–	–
掌握战场	超能感应	10	混战时防御力	10	–	–	–	–
照料的看护兵	防御力	10	救命回复量	10	–	–	–	–
侦察部队	超能感应	10	领袖魅力	10	–	–	–	–
正回馈	道具效果	10	灵巧	5	–	–	–	–
治疗师	B回复弹OP消耗量	10	捕食神谕细胞吸收量	10	–	–	–	–
治愈巧手	救命回复量	10	敌对心上升量	–10	–	–	–	–
重见天日	B体力自动回复	10	坚持	10	传送枪弹神机解放化	10	近身攻击速度	–5
重生	坚持	10	道具效果	10	–	–	–	–
专家	全力攻击	10	剑术名家	10	生存本能全开	10	无我境地	10
专心防卫	B抑制敌对心下降	10	格挡速度	10	–	–	–	–
专心一致	漏电抗性	10	蓄力动作速度	10	–	–	–	–
专恣跋扈	活力	10	垫步高手	10	–	–	–	–
追击斗士	B近身攻击力	10	近身特殊攻击ST	10	–	–	–	–
准备周到	防御力	10	道具效果	10	–	–	–	–
自动治愈	B体力自动回复	10	B活力自动回复	10	–	–	–	–
自然无束	活力	10	近身特殊攻击ST	10	–	–	–	–
自我控制	活力	10	服务之心	–10	–	–	–	–
醉心于武	垫步高手	10	无我境地	10	–	–	–	–

武器篇

新武器——变异镰的介绍

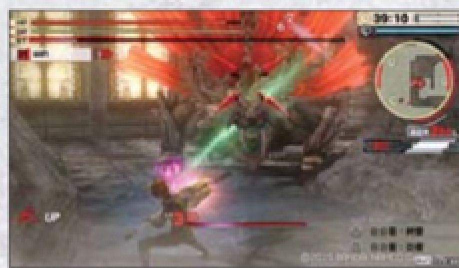


武器操作列表

按键	作用
□	普通攻击1，短距离高速4连斩，其中第3段有两下攻击判定
△	普通攻击2，咬刃呈半开状态广范围横扫攻击，动作相对慢一些，同样有4段
□（垫步）	垫步上挑攻击，可接普通连段
△（垫步中）	垫步半开刃横扫攻击，可接普通连段
□（空中）	空中三连斩，之后可以接空中△攻击
△（空中）	空中长距离纵砍，后面不可接连段
R+□	圆斩牙，进入咬刃展开状态进行超大范围的横扫攻击，具有多段伤害判定，但是要消耗活力，活力耗光之前连续按□键可以无限连
△（咬刃展开）	纵斩牙，咬刃展开状态进行纵砍，同样要消耗活力，后续只能接劈裂牙
R+□（纵斩牙之后）	劈裂牙，只能接在纵斩牙后使用的招式，将咬刃收回来的攻击，同时也是变异镰基础威力最高的招式

武器特性

作为本作新增的武器，变异镰有两大特征，其一就是多段伤害判定，除了普通攻击1和空中三连斩之外，所有攻击动作（开刃或半开刃状态）在攻击大型敌人的时候每命中一个部位就会计算一次伤害，所以就算单下攻击伤害不如大剑锤子，攻击速度不如短剑，但整体输出还是非常可观的。另一特征就是咬刃状态张开后超远的攻击范围——比绝大多数荒神的范围攻击还要广，让玩家可以在安全的范围内对敌人进行攻击，甚至在某些特殊地形还能隔山打牛。咬刃展开之后连续按□可以不断地使出圆斩牙，这招自带无限连，但是会消耗活力，期间使用垫步之后继续攻击也可以维持咬刃展开的状态。



性能综述

总体来说变异镰是一把风格比较灵活的武器，□攻击有不亚于短剑的攻击速度，面对不适合近身或者好动的敌人也可以通过咬刃展开的范围攻击给予有效打击，熟练运用各种不同攻击距离的技能并管理好活力的话，可以玩得非常风骚。不过也有需要注意的地方，首先是频繁地使用咬刃展开会导致活力剧烈消耗，其次是圆斩牙的打点偏低，纵斩牙的前置动作太慢，加上只能用摇杆来调整方向，所以很容易打空。劈裂牙的前置动作多，使用后硬直长，使用起来也有一定的局限性。

血之技艺推荐

“染血獠牙”是变异镰的两招黑血技之一，每次发动咬刃展开都会消耗一定量的HP（最低会剩下1），让咬刃展开状态的攻击力飞跃提升，配生存本能全开之类的武器技能可以发挥出很大的可能性，要是能进入血之狂怒状态爆发力更是不可想象，不过相对地对玩家操作水平要求也非常高。另一招黑血技“处刑”的效果则是让劈裂牙的指令输入时机变得非常严格，装备后在玩家使出纵斩牙后，角色身上会出现黄色的光圈提示，在光圈缩小到最小时（镰刀刚好劈到地面）按R+□才能使出劈裂牙，输入成功的话能让劈裂牙的威力翻倍。相对来说这招实用性要高一些，只要玩家稍微熟悉了按键时机就能轻易使出，而且威力也可观。



血之技艺性能&伤害倍率

本作中，旧武器都新增了几招血技，在这里会向各位列出新血技的性能和伤害倍率，同时列出变异镰的血技数据供各位参考。

注1：表中的伤害倍率变化数值里，“>”分隔的数字代表一套连段中每个动作的伤害倍率变化。而括号中的数字是追加伤害，表示单个攻击动作产生的多次判定，或者产生的剑气、冲击波等所造成的伤害。暴击n倍是指该动作发生暴击的时候额外获得的伤害补正。

注2：觉醒行动是让这个血技觉醒率提升的动作，而条件则是影响觉醒率增加速度。招式如果带多段伤害，那么命中的每一段都能获得一次觉醒率经验。

注3：名字中带有“特典”字样的血之技艺需要在PSN里下载项目“禁忌的血之技艺”后才会开启。

短剑

□攻击：断空阵

派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		57%>57%>63%>69%>76%(+5%)	57%>57%>63%>69%>76%(+4%×2)	57%>57%>63%>69%>76%(+6%×2)	57%>57%>63%>69%>76%(+8%×2)
效果		弱点属性时伤害为1.3倍	弱点属性时伤害为1.35倍	弱点属性时伤害为1.4倍	弱点属性时伤害为1.5倍
觉醒行动		□攻击	断空阵Ⅰ	断空阵Ⅱ	断空阵Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 攻击的同时会出现有攻击判定的剑气。对目标造成弱点属性伤害时会增加威力。

△攻击1：杀人蜂环击（特典）

派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		150%(+40%×3)	200%(+50%×3)	220%(+50%×5)	240%(+65%×5)
效果		–	–	–	–
觉醒行动		△攻击第五段	杀人蜂环击Ⅰ	杀人蜂环击Ⅱ	杀人蜂环击Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 蓄力后往前突刺，同时会产生向前飞的剑气。

空中□攻击：蜂鸟之舞

派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		100%>120%>130%	120%>140%>160%	140%>160%>180%	155%>175%>225%
效果		命中时回复3点活力	命中时回复3点活力	命中时回复5点活力	命中时回复5点活力
觉醒行动		空中□攻击第三段	蜂鸟之舞Ⅰ	蜂鸟之舞Ⅱ	蜂鸟之舞Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 强化空中□攻击，攻击命中时会回复活力。

升斩刀刃2：飞燕翔空

派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		150%	200%	250%	290%
效果		–	–	暴击时伤害变为1.2倍	暴击时伤害变为1.2倍
觉醒行动		升斩刀刃	飞燕翔空Ⅰ	飞燕翔空Ⅱ	飞燕翔空Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	–	–

简介 向前冲刺后使出升斩刀刃，可以迅速攻击到远处的敌人，暴击时会增加威力。



长剑

□攻击1：方舟剑

派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		31%>41%>45%>54%(+36%)	31%>41%>45%>54%(+40%)	31%>41%>45%>54%(+42%)	31%>41%>45%>54%(+44%)
效果		弱点属性时伤害为1.3倍	弱点属性时伤害为1.35倍	弱点属性时伤害为1.4倍	弱点属性时伤害为1.5倍
觉醒行动		□攻击	方舟剑Ⅰ	方舟剑Ⅱ	方舟剑Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 用神谕细胞活化神机形成长刃，可攻击到更远的敌人，同时会发出剑气。对目标造成弱点属性伤害时会增加威力。

△攻击2：波涛斩

派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		106%>116%>126%>126%	112%>122%>132%>132%	118%>128%>138%>138%	126%>136%>146%>146%
效果		–	–	暴击时伤害变为1.2倍	暴击时伤害变为1.3倍
觉醒行动		△攻击	波涛斩Ⅰ	波涛斩Ⅱ	波涛斩Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 往前方移动后使出高速斩击，随着等级提升，移动距离会增加，暴击时会增加威力。

空中□攻击：斩空剑

派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		60%>70%（+75%）	60%>70%（+95%）	60%>70%（+57×2%）	60%>70%（+67×2%）
效果		–	–	–	–
觉醒行动		空中□攻击	斩空剑Ⅰ	斩空剑Ⅱ	斩空剑Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 攻击时会产生剑气飞向前方，随着等级上升，产生的剑气数会增加。

归零架势2：轰破太刀・金

派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		60%>70%（+75%）	60%>70%（+95%）	60%>70%（+57×2%）	60%>70%（+67×2%）
效果		–	–	–	–
觉醒行动		归零架势后△攻击	轰破太刀・金Ⅰ	轰破太刀・金Ⅱ	轰破太刀・金Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 活化神机后对前方使出强力突刺，随着等级提升，攻击段数会增加。



归零架势2：无想太刀・黑（特典）

派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		–	–	–	–
效果		所有近身武器的攻击力增加12% 攻击时消耗10点活力	所有近身武器的攻击力增加15% 攻击时消耗10点活力	所有近身武器的攻击力增加20% 攻击时消耗10点活力 弱点属性时伤害为1.2倍	所有近身武器的攻击力增加25% 攻击时消耗10点活力 弱点属性时伤害为1.2倍
觉醒行动		归零架势后□攻击	无想太刀・黑Ⅰ	无想太刀・黑Ⅱ	无想太刀・黑Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 归零架势后，消耗活力对自身施加让近身攻击威力上升的Buff。

大剑

□攻击：巨刃挥击

派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		84%>91%>97%	84%>91%>97%	84%>91%>97%	84%>91%>97%
效果		弱点属性时伤害为1.3倍	弱点属性时伤害为1.35倍	弱点属性时伤害为1.4倍	弱点属性时伤害为1.5倍
觉醒行动		□攻击	巨刃挥击Ⅰ	巨刃挥击Ⅱ	巨刃挥击Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 发挥武器的特性施展连续攻击。对目标造成弱点属性伤害时会增加威力。

蓄力粉碎击3：蓄力水平粉碎击

派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		460%	490%	520%	550%
效果		–	–	暴击时伤害变为1.1倍	暴击时伤害变为1.1倍
觉醒行动		蓄力粉碎击	蓄力水平粉碎击Ⅰ	蓄力水平粉碎击Ⅱ	蓄力水平粉碎击Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 一边蓄力一边横砍。暴击时伤害会上升。



蓄力粉碎击3：蓄力符文粉碎击（特典）

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	420%	450%	470%	490%
效果	攻击倒地中的敌人时，伤害变为1.8倍	攻击倒地中的敌人时，伤害变为1.8倍	攻击倒地中的敌人时，伤害变为2.2倍	攻击倒地中的敌人时，伤害变为2.6倍
觉醒行动	蓄力粉碎击	蓄力符文粉碎击Ⅰ	蓄力符文粉碎击Ⅱ	蓄力符文粉碎击Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 向前方使出对倒地敌人有额外伤害的强力斩击。

挡御上斩2：加农炮反击

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	200%（+60%）	240%（+80%）	280%（+75%×4）	320%（+85%×4）
效果	–	–	暴击时伤害变为1.1倍	暴击时伤害变为1.1倍
觉醒行动	挡御上斩	加农炮反击Ⅰ	加农炮反击Ⅱ	加农炮反击Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	暴击3次	暴击5次	暴击5次

简介 发动防御斩后，攻击时会释放出剑气。随着等级的提升，剑气的攻击段数会增加。

喷射锤

喷射连击2：光明乱打

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	110%	110%	115%	120%
效果	使用时消耗10点活力 弱点属性时伤害为1.3倍	使用时消耗10点活力 弱点属性时伤害为1.35倍	使用时消耗10点活力 弱点属性时伤害为1.4倍	使用时消耗10点活力 弱点属性时伤害为1.5倍
觉醒行动	喷射连击	光明乱打Ⅰ	光明乱打Ⅱ	光明乱打Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 让喷射乱舞的威力上升。对目标造成弱点属性伤害时会增加威力。

喷射连击2：差劲杂耍（特典）

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	90% （+15%+43%）	95% （+18%+48%）	100% （+（20%+52%）×2）	105% （+（22%+56%）×2）
效果	使用时消耗10点活力 后仰耐性（小）	使用时消耗10点活力 后仰耐性（小）	使用时消耗10点活力 后仰耐性（大）	使用时消耗10点活力 后仰耐性（大）
觉醒行动	喷射连击	差劲杂耍Ⅰ	差劲杂耍Ⅱ	差劲杂耍Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 用喷射锤打出神谕子弹，子弹的威力虽低，但可以攻击到远处的敌人。

喷射驱动：烈焰彗星

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	210%	240%	270%	300%
效果	使用时消耗10点活力 后仰耐性（小）	使用时消耗10点活力 后仰耐性（小）	使用时消耗10点活力 后仰耐性（大）	使用时消耗10点活力 后仰耐性（大）
觉醒行动	喷射驱动	烈焰彗星Ⅰ	烈焰彗星Ⅱ	烈焰彗星Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 移动中只要遇到荒神就会自动发动攻击。

喷射冲击2：双重震撼

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	150%+325%	175%+400%	200%+475%	220%+540%
效果	使用时会依次消耗15、25点活力 OP回复量依次为5、10点 第二次攻击暴击时伤害变为1.2倍	使用时会依次消耗15、25点活力 OP回复量依次为5、10点 第二次攻击暴击时伤害变为1.2倍	使用时会依次消耗15、25点活力 OP回复量依次为5、10点 第二次攻击暴击时伤害变为1.2倍	使用时会依次消耗15、25点活力 OP回复量依次为5、10点 第二次攻击暴击时伤害变为1.2倍
觉醒行动	喷射冲击	双重震撼Ⅰ	双重震撼Ⅱ	双重震撼Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 用喷射锤施展2段强力攻击。



蓄力矛

□攻击：新月斩

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	60%>70%>70%>70% （+14%×7）	60%>70%>70%>70% （+19%×7）	60%>70%>70%>70% （+25%×7）	60%>70%>70%>70% （+32%×7）
效果	–	–	弱点属性时伤害为1.3倍	弱点属性时伤害为1.35倍
觉醒行动	□攻击	新月斩Ⅰ	新月斩Ⅱ	新月斩Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 □攻击时，会打出有7段攻击判定的圆形弧刃。

△攻击1：精密刺击

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	80%>80%>90%>100%	80%>80%>90%>100%	85%>85%>95%>105%	90%>90%>100%>110%
效果	弱点属性时伤害为1.3倍	弱点属性时伤害为1.35倍	弱点属性时伤害为1.4倍	弱点属性时伤害为1.5倍
觉醒行动	□攻击	精密刺击Ⅰ	精密刺击Ⅱ	精密刺击Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 攻击力降低，但对目标造成弱点属性伤害时会增加威力。

蓄力滑刺2：彗星冲

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	180%>180%	180%>200%	180%>110%>220%	200%>110%>120%>240%
效果	使用时消耗10点活力 OP会回复5点 暴击时伤害变为1.35倍	使用时消耗10点活力 OP会回复5点 暴击时伤害变为1.35倍	使用时消耗10点活力 OP会回复5点 暴击时伤害变为1.4倍	使用时消耗10点活力 OP会回复5点 暴击时伤害变为1.5倍
觉醒行动	蓄力滑刺	彗星冲Ⅰ	彗星冲Ⅱ	彗星冲Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 撞到荒神后会停下，此时输出□后会对荒神连续发动攻击。暴击时伤害会上升。



蓄力滑刺2：闪光突击（特典）

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	180% （+80%）	180% （+120%）	200% （+60%×3）	200% （+80%×3）
效果	暴击时伤害变为1.1倍	暴击时伤害变为1.1倍	暴击时伤害变为1.1倍	暴击时伤害变为1.1倍
觉醒行动	蓄力滑刺	闪光突击Ⅰ	闪光突击Ⅱ	闪光突击Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 蓄力后往前方使出突刺，等级提升后会在枪上附加有多段攻击判定的剑气。

变异镰

□攻击1：幽灵剃刀

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	70%>80%>70%×2 >110%（+30%）	70%>80%>70%×2 >110%（+20%×2）	70%>80%>70%×2 >110%（+24%×2）	70%>80%>70%×2 >110%（+28%×2）
效果	–	–	–	–
觉醒行动	□攻击	幽灵剃刀Ⅰ	幽灵剃刀Ⅱ	幽灵剃刀Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 攻击时会形成剑气增加伤害，随着等级提升，剑气的伤害会增加。

□攻击1：鬼火刈

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	70%>80% >70%×2>110%	70%>80% >70%×2>110%	75%>85% >75%×2>115%	75%>85% >75%×2>115%
效果	弱点属性时伤害为1.3倍	弱点属性时伤害为1.35倍	弱点属性时伤害为1.4倍	弱点属性时伤害为1.5倍
觉醒行动	□攻击	鬼火刈Ⅰ	鬼火刈Ⅱ	鬼火刈Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 对目标造成弱点属性伤害时会增加威力。

□攻击1：风袭刃

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	100%>110% >95%×2>140%	105%>115% >100%×2>145%	110%>123% >100%×2>152%	115%>125% >108%×2>160%
效果	–	–	攻击速度上升，第4段攻击回复12点OP	攻击速度上升，第4段攻击回复12点OP
觉醒行动	□攻击	风袭刃Ⅰ	风袭刃Ⅱ	风袭刃Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击5次	暴击5次

简介 一边移动一边进行连续攻击，增加第4段攻击的OP回复量。

□攻击2：乱流斩

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	48%	52%	53%>56%	54%>57%>61%
效果	回复2点OP	回复2点OP	回复2点OP	回复2点OP
觉醒行动	□攻击第四段	乱流斩Ⅰ	乱流斩Ⅱ	乱流斩Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 攻击方式变为原地旋转镰刀，追加输入□后会延长旋转时间。攻击中可以改变方向，但不能移动。

□攻击2：断头杀

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	200%	220%	250%	270%
效果	攻击倒地中的敌人时，伤害变为1.8倍	攻击倒地中的敌人时，伤害变为2.2倍	攻击倒地中的敌人时，伤害变为2.6倍 暴击时伤害变为1.2倍	攻击倒地中的敌人时，伤害变为3倍 暴击时伤害变为1.2倍
觉醒行动	□攻击第四段	断头杀Ⅰ	断头杀Ⅱ	断头杀Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击3次	暴击3次

简介 跳起后将镰刀纵向劈下，对倒地中的荒神有额外伤害加成。

△攻击：食魂

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	42%+74%>42%+85% >42%+85%>53%+96%	44%+78%>44%+90%> 44%+90%>56%+102%	46%+82%>46%+95%>4 6%+95%>60%+108%	48%+86%>48%+100%> 48%+100%>63%+114%
效果	OP回复量：3>4>4>6	OP回复量：4>5>5>7	OP回复量：5>6>6>8	OP回复量：6>7>7>9
觉醒行动	△攻击	食魂Ⅰ	食魂Ⅱ	食魂Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 增加伤害，并增加△攻击的OP回复量。



△攻击：留痕斩

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	30%+60%>30%+70% >30%+70%>40%+80%	30%+60%>30%+70% >30%+70%>40%+80%	35%+75%>35%+85% >35%+85%>45%+95%	35%+80%>35%+90%> 35%+90%>45%+100%
效果	暴击时伤害变为1.3倍	暴击时伤害变为1.35倍	暴击时伤害变为1.4倍	暴击时伤害变为1.5倍
觉醒行动	△攻击	留痕斩Ⅰ	留痕斩Ⅱ	留痕斩Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击10次	暴击10次	暴击10次
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	–	–

简介 一段攻击时展开咬刃。暴击时伤害会增加。

垫步□攻击：颚刈

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	105%+150%	105%+160%	110%+190%	110%+220%
效果	暴击时伤害变为1.2倍，OP回复量增加8点	暴击时伤害变为1.35倍，OP回复量增加8点	暴击时伤害变为1.4倍，OP回复量增加10点	暴击时伤害变为1.5倍，OP回复量增加10点
觉醒行动	垫步攻击	颚刈Ⅰ	颚刈Ⅱ	颚刈Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 强化垫步攻击，命中后会直接后空翻，之后可以继续攻击。

空中□or△攻击：疯狂天道

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	95%>105%>115%	100%>110% >120%>150%	105%>115%>125% >155%>175%	110%>120%>130% >160%>180%>200%
效果	–	–	–	–
觉醒行动	空中□攻击	疯狂天道Ⅰ	疯狂天道Ⅱ	疯狂天道Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 强化空中攻击，连续输入□可追加数次攻击。

空中□or△攻击：旋转钟摆

派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	（37%+75%）×3	（40%+85%）×3	（42%+85%）×3	（46%+92%）×3
效果	回复4点OP	回复4点OP	OP回复量依次为4、4、5点	OP回复量依次为4、4、5、5点
觉醒行动	空中△攻击	旋转钟摆Ⅰ	旋转钟摆Ⅱ	旋转钟摆Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 展开咬刃使出3次纵回斩。等级提高后，按△最多可追加4次攻击。

空中□or△攻击：风车落

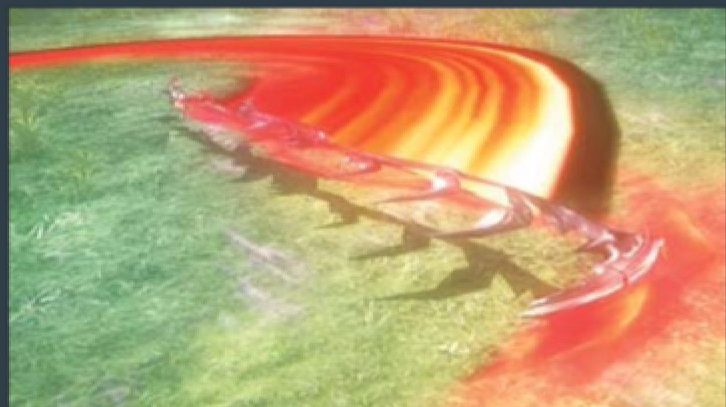
派生等级	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化	（70%+124%）×2	（74%+132%）×2	（79%+138%）×2	（83%+146%）×2
效果	回复6点活力	回复8点活力	回复10点活力	回复12点活力
觉醒行动	空中△攻击	风车落Ⅰ	风车落Ⅱ	风车落Ⅲ
觉醒条件 ↑	命中	命中	命中	命中
觉醒条件 ↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
觉醒条件 ↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 在空中一边回转纵斩一边前进，最后会直接落地。命中后会回复活力。

咬刃展开型态：野蛮啃蚀

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		圆斩牙：36%+41%+41%+57%+127% 纵断牙：38%+53%+53%+60%+137% 劈裂牙：38%+69%+69%+75%+147%	圆斩牙：37%+42%+42%+60%+134% 纵断牙：40%+55%+55%+64%+144% 劈裂牙：40%+73%+73%+80%+156%	圆斩牙：38%+43%+43%+64%+142% 纵断牙：42%+57%+57%+68%+151% 劈裂牙：42%+76%+76%+85%+165%	圆斩牙：40%+46%+46%+67%+147% 纵断牙：45%+65%+65%+72%+169% 劈裂牙：45%+80%+80%+90%+190%
效果		减少活力消耗	减少活力消耗	减少活力消耗	减少活力消耗
觉醒行动		使用咬刃展开型态	野蛮啃蚀 I	野蛮啃蚀 II	野蛮啃蚀 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 减少咬刃展开时的活力消耗，同时提升威力。



咬刃展开型态：染血獠牙

派生等级		IV
倍率变化		圆斩牙：40%+46%+46%+80%+175% 纵断牙：48%+75%+75%+90%+195% 劈裂牙：48%+95%+95%+105%+215%
效果		减少活力消耗，咬刃展开时消耗40体力
觉醒行动		野蛮啃蚀IV
觉醒条件	↑	命中10次
	↑↑	暴击10次
	↑↑↑	–

简介 使用时要消耗40点体力，让咬刃展开型态的镰刀攻击力大幅上升。

咬刃展开型态：贪食牙（特典）

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		圆斩牙：35%+40%+40%+50%+125% 纵断牙：36%+50%+50%+60%+135% 劈裂牙：36%+66%+66%+71%+146%	圆斩牙：36%+41%+41%+60%+130% 纵断牙：36%+53%+53%+63%+140% 劈裂牙：36%+68%+68%+73%+150%	圆斩牙：37%+42%+42%+59%+133% 纵断牙：38%+54%+54%+64%+143% 劈裂牙：38%+69%+69%+74%+153%	圆斩牙：38%+43%+43%+61%+136% 纵断牙：41%+56%+56%+66%+146% 劈裂牙：41%+71%+71%+76%+156%
效果		减少活力消耗 咬刃展开时回复5点活力	减少活力消耗 咬刃展开时回复5点活力	减少活力消耗 咬刃展开时回复10点活力	减少活力消耗 咬刃展开时回复10点活力
觉醒行动		使用咬刃展开型态	贪食牙 I	贪食牙 II	贪食牙 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 咬刃展开时会回复活力，并减少咬刃展开状态下攻击的活力消耗。

圆斩牙：斩草除根

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		36%+42%+42%+45% +60%+128%	38%+45%+45%+50% +65%+136%	41%+48%+48%+48% +55%+68%+143%	43%+50%+50%+50% +60%+72%+150%
效果		咬刃展开时消耗20点活力 连续攻击时消耗10点活力	咬刃展开时消耗20点活力 连续攻击时消耗10点活力	咬刃展开时消耗20点活力 连续攻击时消耗10点活力	咬刃展开时消耗20点活力 连续攻击时消耗10点活力
觉醒行动		使用圆斩牙	斩草除根 I	斩草除根 II	斩草除根 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 减少咬刃展开时的活力消耗，同时提升威力。

劈裂牙1：处刑

派生等级		IV
倍率变化		180%+210%+210%+225%+250%+525%
效果		精确输入指令时间 使用时消耗15点活力 暴击时伤害变为1.2倍
觉醒行动		致命斩杀IV
觉醒条件	↑	命中10次
	↑↑	暴击10次
	↑↑↑	–

简介 大幅提升劈裂牙的伤害，但不准确输入指令将不会发动劈裂牙。指令输入时机为使用纵断牙后，身上的黄色光圈快消失前（刚好对应镰刀落地的动作）。

圆斩牙：削神

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		23%+28%+28% +40%+94%	25%+30%+30% +44%+99%	27%+32%+32% +48%+105%	28%+33%+33% +52%+112%
效果		咬刃展开时消耗20点活力 连续攻击时消耗10点活力	咬刃展开时消耗20点活力 连续攻击时消耗10点活力	咬刃展开时消耗20点活力 连续攻击时消耗10点活力 攻击速度上升	咬刃展开时消耗20点活力 连续攻击时消耗10点活力 攻击速度上升
觉醒行动		使用圆斩牙	削神 I	削神 II	削神 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 改变攻击方式，便于快速集中攻击一个部位。

劈裂牙2：收割牙

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		50%+75%+75% +85%+180%	60%+90%+90% +100%+220%	75%+105%+105% +120%+250%	85%+120%+120% +140%+280%
效果		使用时消耗15点活力 命中目标后回复2点体力	使用时消耗15点活力 命中目标后回复2点体力	使用时消耗15点活力 命中目标后回复3点体力	使用时消耗15点活力 命中目标后回复3点体力
觉醒行动		使用劈裂牙	收割牙 I	收割牙 II	收割牙 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 让劈裂牙的每一下攻击都附带回复体力的效果。

劈裂牙1：致命斩杀

派生等级		I	II	III	IV
倍率变化		60%+80%+80% +120%+200%	80%+100%+100% +120%+250%	95%+115%+115% +125%+140%+300%	120%+140%+140% +150%+170%+350%
效果		使用时消耗15点活力 OP回复量增加4点 暴击时伤害变为1.05倍	使用时消耗15点活力 OP回复量增加4点 暴击时伤害变为1.05倍	使用时消耗15点活力 OP回复量增加4点 暴击时伤害变为1.1倍	使用时消耗15点活力 OP回复量增加4点 暴击时伤害变为1.1倍
觉醒行动		使用劈裂牙	致命斩杀 I	致命斩杀 II	致命斩杀 III
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 强化劈裂牙，增加攻击力、攻击次数和OP回复量。



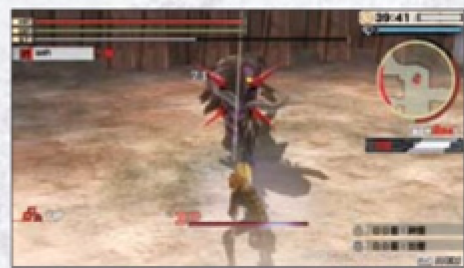
劈裂牙2：旋转击

派生等级		Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ
倍率变化		45%+65%+65%+110%+180%	45%+65%+65%+105%+200%> 45%+75%+75%+110%+220%	45%+65%+65%+110%+220%> 45%+75%+75%+115%+230%> 55%+85%+85%+120%+240%	45%+65%+65%+110%+220%> 45%+75%+75%+115%+230%> 55%+85%+85%+122%+245%> 60%+90%+90%+130%+260%
效果		使用时消耗15点活力	第1段攻击消耗15点活力，之后每增加一段活力消耗减少5点 第2段攻击增加3点OP回复量	第1段攻击消耗15点活力，之后每增加一段活力消耗减少5点 第2、3段攻击增加3点OP回复量	第1段攻击消耗15点活力，之后每增加一段活力消耗减少5点 第2～4段攻击增加4点OP回复量
觉醒行动		使用劈裂牙	旋转击Ⅰ	旋转击Ⅱ	旋转击Ⅲ
觉醒条件	↑	命中	命中	命中	命中
	↑↑	暴击	暴击	暴击	暴击
	↑↑↑	–	–	暴击10次	暴击10次

简介 将劈裂牙改成回旋攻击，按□会追加攻击，最多连续攻击4次。

快速提升血之技艺觉醒率的地点

难易度11的剧情任务“努力不懈”可以说是个不错的地点，玩家配备好自己想觉醒的血技后，选择伤害最低的武器，强化零件装备血之活性（X）大（X为对应武器的种类），然后就可以出发了，目标是任务中只会站在原地，类似于炮台的杂兵荒神，由于它几乎全身都是弱点，所以很容易打出暴击，有利于觉醒率的提升，不过要注意攻击的时候不要被BOSS级敌人发现。将这些杂兵全清或者被BOSS发现后直接打开菜单列表放弃任务即可，因为即使是放弃任务，觉醒率也会提升，所以不用担心。用这样的方法，把一次任务中的炮台荒神全清后基本就能够觉醒一个血技了，耗时10分钟以内。



通关流程

注：通关流程仅从难易度7开始。

难易度7： 到干部区块·分部长室和榊对话开启难易度7→按照顺序完成任务树冰花园→灼热弹雨→腐化刀锋→孤岛实验场→暗夜→难以捉摸的皇女→墓园→歪曲复眼→滑稽工厂→舞动欢喜→破坏者之庭→白面金狐→然后到干部区块·分部长室和榊对话开启难易度8。

难易度8： 黑焰卧龙→影狼→除霜→战士归来→雷帝→发送→三剑客→然后找六花对话，开启任务“血之狂怒基础训练”，完成后与即可使用“血之狂怒”系统，回到据点后和六花对话开启新任务→骄纵小猫咪→然后到干部区块·分部长室和榊对话，再去找基尔对话开启新任务→月光之歌→完成任务后找龙胆对话，开启难易度9

难易度9： 血红川流→虚像→人面白骨→回到据点后和莉薇对话后开启新任务“白色邪眼”→鬼瓦→城堡→MUSCLE·HUSTLE→完成任务后到干部区块·分部长室和费德曼对话开启新任务“魔性太阳”→记忆大考验→完成任务后到干部区块·会议室触发剧情并开启难易度10。

难易度10： 完成任务魑魅→苦涩冷冽→灰樱→黑皮铠甲→炼狱霸王→镜中对决→倾国美鬼→完成任务后和莉薇对话开启难易度11。

难易度11： 完成任务“吊桥”后和莉薇对话后开启新任务“努力不懈”→冰淇淋店→腐朽的高楼→完成任务后和莉亚对话开启新任务“验证防灾效果”→任务完成后到BLOOD区块和莉薇对话开启新任务“天月”→完成任务后去柜台和法兰对话开启难易度12。

难易度12： 完成任务“开辟作战”后前往干部区块·会议室和费德曼对话开启新任务“火山口”→完成任务后前往干部区块·会议室和榊对话开启新任务“斯巴达之盾”→完成任务后到柜台和法兰对话，选择“马上就过去”触发剧情→乌黑→初雪→踵返→小箭头→完成后到干部区块·会议室和莉薇对话并开启新任务“苏格兰开局”→侧翼战术→吃过路兵→乌鸦与野狗→完成后到干部区块·分部长室和榊对话并开启新任务“捕猎鬣狗”。

难易度13： 完成任务荒御魂→笼中斗鸡→完成后到研究室·左侧的病房会触发剧情并开启新任务“村雨”→溶解崩塌的船→完成后到研究室·左侧的病房和莉薇对话并开启新任务“复活节彩蛋”→完成后到干部区块·会议室和费德曼对话并开启新任务“山岚”→苏格兰之蓟。

难易度14： 完成任务极大利益→渔夫→鬼神乐→暗紫暴风雪→黑猫→完成后和六花对话并开启新任务“荨麻垫”→完成后到干部区块·会议室和费德曼对话后再和出入口的莉薇对话，开启新任务“终焉的墓碑”→完成后到干部区块·分部长室和榊对话，再去出入口·休息室和罗密欧对话，最后再和朱利乌斯对话，之后进入结局画面。

通关后要素

通关后可以选择罗密欧和朱利乌斯出战，并可以调整他们的个人特殊能力。任务会开启难易度15，同时追加额外任务“漆黑捕食者”。选择任务时可以自行给任务增加难易度，最多增加99级，增加后任务中的荒神伤害和血量都会增加，试着去挑战自己的极限吧！





中型、大型荒神攻略

注1：弱点表中，红色字体代表破坏后该部位为弱点，蓝色字体代表破坏前该部位为弱点，黄色字体代表活性化中该部位为弱点。

注2：由于本作是资料篇，故只列出过去已有荒神在新难度下的掉落素材（12～15），1～11难度的掉落数据请参考《PSV专辑》Vol.6的攻略部分，其中前作的9～10掉落数据和本作中9～11的掉落数据一致，新增荒神则会列出在所有难度下的掉落数据。



金刚系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
金刚	无	火、雷	身体、脸、尾巴	手、脚
金刚堕天	冰	火	背部导管、脸、尾巴	手、脚
破颜金刚	雷	神	手、背、羽衣	手、脚
罗刹金刚	火	神	肩槌、脸、尾巴	手、脚

攻击方式

捶地：双手举起，然后全身扑向前方，同时会在自身周围产生冲击波，范围较小，看到双手举起的准备动作后及时回避或防御即可。破颜金刚用此招时，其正前方直线范围会有3处落雷，罗刹金刚则是往自身斜向4个方向放出火柱，回避时要注意。



飞空重压：罗刹金刚的专属招式，举起双手，用肩槌让自己飞到空中，然后往目标位置进行重压，着地时自身斜向4个方向会出现火柱。BOSS的起飞动作给了我们足够的时间收招回避，若不能及时跑出攻击范围，防御即可。

双重回转拳：站起来后，做出准备出拳的动作，然后在原地旋转两圈，此时全身都有攻击判定。由于准备动作时间较长，看到准备动作后收招远离即可。

重拳：准备动作和双重回转拳一样，但之后只会对正前方使出一发重拳，同时自身也会向前移动一段距离，使用后会倒在地上，是进攻的好时机。

滚动攻击：将自己缩成一团并向前滚动。用此招前会原地小幅跳起，看到后及时防御或回避即可。

属性弹：手高举，然后伏在地上往前方射出属性弹。金刚堕天和破颜金刚会往面前广角范围同时射出三发属性弹，范围较大，回避时要注意。

属性冲击波：准备动作和属性弹一样，但之后会在自身周围放出相应属性的冲击波，近身时遇到这招基本无法及时回避，此时选择防御即可。

属性波动：攻击动作和属性弹类似，不过会在目标位置直接出现龙卷风或落雷。罗刹金刚使用此招时会出现火焰，火焰会残留一段时间。

战斗攻略

从以上攻击方式来看，只要玩家在BOSS做出攻击准备动作时远离即可躲掉所有的招式，除了罗刹金刚的部分招式可能会出现大范围的火柱外，其他三种BOSS的远距离攻击只是纸老虎。战斗时只要围着BOSS周旋，寻找攻击盲点展开进攻就会非常安全。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
金刚	尾巴	脸	脚、身体	脚、身体、脸	脚、身体、脸	身体、脸、尾巴	–	身体、脸	–
金刚堕天	尾巴	背部导管	脸	脸	手、脸、背部导管	脸、背部导管	–	–	–
破颜金刚	脸	脸	脸、羽衣	背部	脸、羽衣	–	–	–	手、背部、羽衣
罗刹金刚	尾巴	脸	脚、肩槌	脚、身体、脸	脚、身体、脸	–	–	–	脸、肩槌

素材掉落表

金刚

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	猿神血晶	5
		猿神金刚太鼓	21.6
		猿神高音骨	12.9
		猿神钢铠	12.9
		猿神力骨	32.9
		猿神钢尾	5
		刚神丹	9.7
	身体	猿神血晶	16
		猿神钢铠	69
		刚神丹	15
	脸	猿神血晶	16
		猿神大面	84
	尾巴	猿神高音骨	82
		猿神钢尾	18
14～15	捕食	猿神真血晶	5
		猿神仁王太鼓	13.6

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	猿神高音骨	18.4
		猿神钢铠	18.4
		猿神硬骨	27.3
		猿神钢尾	5
		刚神丹	12.3
	身体	猿神真血晶	15
		猿神钢铠	70
		刚神丹	15
	脸	猿神真血晶	15
		猿神大面	85
	尾巴	猿神高音骨	77
		猿神钢尾	23

金刚堕天

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	猿神金刚太鼓	13.4
		猿神高音骨	9.3

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	猿神钢铠	17.9
		堕猿真血晶	5
		堕猿神酒	8.8
		堕猿力骨	26.9
		堕猿力尾	5.9
		刚神丹	12.8
	脸	堕猿真血晶	15
		堕猿大面	85
	尾巴	猿神高音骨	26
		堕猿力骨	57
		堕猿力尾	17
	背部导管	猿神金刚太鼓	36
		猿神钢铠	49
		堕猿真血晶	15
14～15	捕食	猿神仁王太鼓	9.2
		猿神高音骨	9.3
		猿神钢铠	26.8

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	堕猿真血晶	5
		堕猿清神酒	5.8
		堕猿硬骨	17.8
		堕猿钢尾	5
		刚神丹	17
	脸	堕猿真血晶	16
		堕猿大面	84
	尾巴	猿神高音骨	36
		堕猿硬骨	49
		堕猿钢尾	15
	背部导管	猿神仁王太鼓	28
		猿神钢铠	57
		堕猿真血晶	15

破颜金刚

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	禁猿真血晶	5
		禁猿神酒	7
		禁猿硬骨	31.4
		禁猿钢皮	14.1
		禁猿雷神铠	21.2
		禁猿雷神太鼓	10.6
		刚神丹	10.6
	手	禁猿真血晶	15
		禁猿钢皮	49
		禁猿雷神太鼓	36
	背	禁猿真血晶	15
		禁猿雷神铠	70
		刚神丹	15
12～13	羽衣	禁猿真血晶	15
		禁猿钢皮	41
		禁猿雷羽衣	44
14～15	捕食	禁猿真血晶	5
		禁猿清神酒	5
		禁猿硬骨	37.7
		禁猿钢皮	22.3
		禁猿轰雷铠	14.8
		禁猿轰雷太鼓	7.6
		刚真丹	7.6
	手	禁猿真血晶	15
		禁猿钢皮	57
		禁猿轰雷太鼓	28
	背	禁猿真血晶	16
14～15	背	禁猿轰雷铠	69
		刚真丹	15
	羽衣	禁猿真血晶	15
		禁猿钢皮	45
		禁猿轰雷羽衣	40



罗刹金刚

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	刚真丹	7.2
		饰猿神高音骨	14.1
		饰猿神大铠	14.1
		饰猿神血石	5
		饰猿神大骨	31.2
		饰猿神太鼓	23.4
		饰猿神尾	5
	肩槌	饰猿神高音骨	50
		饰猿神大铠	50
	尾巴	饰猿神高音骨	76
		饰猿神尾	24
	脸	饰猿神血石	16
		饰猿神面	84



葛波洛·葛波洛系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
葛波洛·葛波洛	冰	火、雷	身体、牙、背鳍	身体、鳍
葛波洛·葛波洛堕天（火）	火	冰	炮塔、背鳍、尾鳍	身体、鳍
葛波洛·葛波洛堕天（冰）	冰	火	炮塔、背鳍、尾鳍	身体、鳍
葛波洛·葛波洛黄金	无	火、冰、雷、神	炮塔、背鳍、尾鳍	身体、鳍
卡巴拉·卡巴拉	雷	火、冰、神	鼻子、鳍、尾鳍	身体、鳍

攻击方式

突进+前咬：用爬行突进到目标前方，然后向前咬去。突进时有攻击判定。

侧抓：用两臂往前方一边前进一边攻击，共4次。很有可能接在突进前咬之后。葛波洛·葛波洛堕天（冰）在活性化后使用此招时每挥一次爪会同时放出一个冰球，建议拉远距离回避。

大跳跃：往前方跳跃4次，每跳一次后会改变跳跃方向。

属性弹：将炮塔对准前方，然后连续放出属性弹。卡巴拉·卡巴拉只会放出单发不断向前缓慢移动的雷属性弹，接触到物体后会爆炸。

3向属性弹：准备动作和属性弹相同，之后会向前方3个方向放出属性弹。

酸雨/冰雾：挺起前身一段时间，然后在自身周围降下酸雨，见到该动作后立即收招跑开即可。葛波洛·葛波洛堕天（冰）则是释放附带"受到伤害增加"状态的冰雾。葛波洛·葛波洛堕天（火）和葛波洛·葛波洛黄金的该技能会附带"攻击力下降"的DeBuff。

远距离酸雨/冰雾：准备动作和攻击效果同上，不过酸雨/冰雾的发生位置为攻击目标周围。

战斗攻略

BOSS的攻击动作都比较缓慢，近身时只需要注意酸雨/冰雾即可，引诱BOSS攻击，再迅速绕到其背后展开攻击会非常安全。卡巴拉·卡巴拉在场但没有进入战斗状态时，会让偏食场扩大，使我方全员进入神机解放状态，但同时会强制让与我方交战中的荒神进入愤怒状态（活性化），好好利用可以让战斗更加轻松。

顺带一提，葛波洛·葛波洛黄金的血量非常少，而且全身都是弱点。若要保证全部位破坏，建议用攻击判定范围和攻击力都较小的子弹逐个破坏。



荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
葛波洛·葛波洛	鳍、尾鳍	炮塔	身体、牙	炮塔、鳍	身体、牙、背鳍	全身	–	全身	–
葛波洛·葛波洛堕天（火）	尾鳍	炮塔	牙	炮塔、鳍	背鳍	–	全身	–	–
葛波洛·葛波洛堕天（冰）	尾鳍	炮塔	牙	尾鳍	身体、背鳍	全身	–	–	–
葛波洛·葛波洛黄金	全身	全身	全身	全身	全身	全身	全身	全身	全身
卡巴拉·卡巴拉	鳍、尾鳍	鼻、鳍	尾鳍	鼻、鳍	牙、背鳍、尾鳍	–	–	–	鼻、牙、鳍、尾鳍

素材掉落表

葛波洛·葛波洛

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	龙种真血晶	5
		龙种绚烂纹铠	21.5
		龙种纯油	7
		龙种真炮	14.3
		龙种大锐鳞	36.3
		龙种大锐角	15.9
	身体	龙种真血晶	15
		龙种绚烂纹铠	53
		龙种大锐鳞	32
	牙	龙种大钢牙	100
	背鳍	龙种真炮	36
		龙种大锐鳍	40
		龙种大锐鳞	24
14～15	捕食	龙种真血晶	5
		龙种壮丽纹铠	13.1
		龙种纯油	9.6
		龙种真炮	19.7
14～15	捕食	龙种超锐鳞	30.7
		龙种大锐角	21.9
	身体	龙种真血晶	15
		龙种壮丽纹铠	59
		龙种超锐鳞	26
	牙	龙种大钢牙	100
	背鳍	龙种真炮	44
		龙种超锐鳍	39
		龙种超锐鳞	17

葛波洛·葛波洛堕天（火）

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	堕龙炎牙	25.2
		堕龙劫炎角	15.1
		堕龙真血晶	5
		龙种绚烂纹铠	11.3
		龙种纯油	5
		龙种大锐鳞	38.4
12～13	炮塔	堕龙劫炎角	44
		堕龙真血晶	15
		龙种真炮	41
	背鳍	堕龙炎缠鳍	34
		堕龙神酒	23
		龙种绚烂纹铠	28
		龙种纯油	15
	尾鳍	堕龙炎缠鳍	34
		堕龙神酒	23
		龙种绚烂纹铠	28
		龙种纯油	15
14～15	捕食	堕龙劫炎牙	18.6
		堕龙劫炎角	25.1
		堕龙真血晶	5
		龙种壮丽纹铠	8.5
		龙种纯油	5.5
		龙种超锐鳞	37.2
	炮塔	堕龙劫炎角	43
14～15	炮塔	堕龙真血晶	15
		龙种真炮	43
	背鳍	堕龙劫炎鳍	46
		堕龙清神酒	18
		龙种壮丽纹铠	22
		龙种纯油	15
	尾鳍	堕龙劫炎鳍	46
		堕龙清神酒	18
		龙种壮丽纹铠	22
		龙种纯油	15



葛波洛·葛波洛堕天（冰）

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12~13	捕食	禁龙真血晶	5
		禁龙冰结角	23.8
		禁龙冻纹铠	8.3
		龙种纯油	5
		龙种大锐鳞	40.3
		龙种大钢牙	17.6
	炮塔	禁龙真血晶	15
		禁龙冰结角	42
		禁龙冰结炮	42
	背鳍	禁龙神酒	25
		禁龙冻纹铠	21
		龙种纯油	15
		龙种大锐鳍	39
	尾鳍	禁龙神酒	25
		禁龙冻纹铠	21
		龙种纯油	15
		龙种大锐鳍	39
14~15	捕食	禁龙真血晶	5
		禁龙冻角	15.9
		禁龙冻纹铠	11.9
14~15	捕食	龙种纯油	5.2
		龙种超锐鳞	35.4
		龙种大钢牙	26.5
	炮塔	禁龙真血晶	15
		禁龙冻角	44
		禁龙冰结炮	41
	背鳍	禁龙清神酒	16
		禁龙冻纹铠	29
		龙种纯油	15
		龙种超锐鳍	40
	尾鳍	禁龙清神酒	16
		禁龙冻纹铠	29
		龙种纯油	15
		龙种超锐鳍	40

葛波洛·葛波洛黄金

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
4~12	捕食	陨铁	5.4
		圣灵药	5
		石油	24.9
		金	5
4~12	捕食	银	14.7
		涂剂	5
		日绯色金	5.4
		镁	24.9
		秘银	9.8
	炮塔	坚钢	15
		陨铁	27
		银	58
	背鳍	金	31
		高纯度金	39
		涂剂	31
	尾鳍	奥利哈尔钢	15
		日绯色金	28
		秘银	56

卡巴拉·卡巴拉

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12~13	捕食	祭祀绚烂彩毛	25.1
		祭祀大袖铠	37.2
		祭祀黄金大牙	16.7
		祭祀金纹羽	12.6
12~13	捕食	祭祀壮丽纹铠	8.4
	鼻	祭祀黄金大牙	51
		祭祀绚烂鼻炮	49
	鳍	祭祀绚烂彩毛	59
		祭祀金纹羽	41
	尾鳍	祭祀绚烂彩毛	69
		祭祀壮丽纹铠	31
14~15	捕食	祭祀壮丽彩毛	20.6
		祭祀壮丽袖铠	22.9
		祭祀黄金大牙	30.9
		祭祀黄金纹羽	10.3
		祭祀壮丽纹铠	15.4
	鼻	祭祀黄金大牙	50
		祭祀绚烂鼻炮	50
	鳍	祭祀壮丽彩毛	67
		祭祀黄金纹羽	33
	尾鳍	祭祀壮丽彩毛	57
		祭祀壮丽纹铠	43



蚩尤系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
蚩尤	火	火、冰	头、羽翼、下半身	羽翼、下半身
蚩尤堕天	雷	火	头、羽翼、下半身	羽翼、下半身
赛克迈特	火	冰	头、手、羽翼	羽翼、下半身
燕支	冰	火	头、羽翼、下半身	羽翼、下半身

攻击方式

夹击：张开双手向正前方发动夹击。

冲击波：蚩尤、蚩尤堕天、赛克迈特的专属招式。双手着地跪在地上，然后自身周围会出现冲击波。此招背后的判定范围较小，使用后会有较长的硬直，是反击的好机会。要注意蚩尤堕天和赛克迈特的此招范围会更大，而且还附带昏迷效果。

手刀：往右侧移一步，然后用右手向前方挥击。要注意蚩尤堕天和赛克迈特的此招会附带昏迷效果。

诱导能量弹：蓄力一小段时间后，向空中丢出一发能量弹，能量弹会笔直地飞向目标，保持持续移动或及时回避即可。



双掌波：蚩尤、蚩尤堕天、赛克迈特的专属招式。张开双手向正前方发动夹击，在双手合拢的位置会产生冲击波，使用后自己向后跳一小段距离。要注意蚩尤堕天和赛克迈特的此招会附带昏迷效果。

滑空突进：跳到空中，以双臂张开的状态向目标滑行突进。看到其跳空动作后及时远离或回避即可，在BOSS活性化时滑行速度会变快，若来不及回避可以尝试防御。要注意蚩尤堕天和赛克迈特使用此招时，滑行轨迹上会出现落雷或火焰。

滑空踢：燕支的专属招式。飞到高空后对目标使出踢击。活性化时，落地后会产生冲击波，看到BOSS飞上高空后建议及时远离。

回转攻击：使用前会做出扭腰的准备动作，然后自身原地360°旋转，同时自身周围一个身位的范围内会出现攻击判定。近身时在其做出准备动作时收招向后回避即可。要注意蚩尤堕天和赛克迈特的此招会附带昏迷效果。

属性弹：蓄力一段时间后，在左手会聚集能量，然后将属性弹往前方丢出。

属性连弹：蚩尤、蚩尤堕天、赛克迈特的专属招式。蓄力一段时间后，双手连续向目标丢出小型属性弹，最后再用属性弹作为完结。

冰羽：燕支的专属招式，形式类似双掌波。在空中会出现冰羽毛，在羽毛落地时自身会向后移动一段距离。

战斗攻略

蚩尤系的BOSS都非常灵活，战斗时基本不会一直站在原地等着玩家进攻，所以建议使用攻速快的武器来作战，该系BOSS的弱点位置都比较高，建议用远程武器和攻击判定范围小的子弹来战斗，当然有贯穿伤害的变异镰也是个不错的选择。它们使用部分招式后会产生长时间硬直，可以先跑出攻击范围后做好准备，等攻击判定消失后再冲上前去给予BOSS重创。蚩尤堕天和赛克迈特的部分技能带有昏迷效果，高难度下被击中昏迷后，很可能会被BOSS的下一招打倒，所以和它们战斗时不要盲目进攻，在完全能够熟练回避这些招式前尽量使用“一击脱离”的战术。另外，该系列BOSS的招式“手刀”在使用前只会向右侧移，所以平时和其周旋时最好向逆时针方向走位。

燕支在活性化后，会在场地周围召唤出数只小型荒神“纣王”，建议先清理后再和燕支作战，以免被它们影响战斗节奏。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
蚩尤	手、上半身	手、上半身	头、手	头、下半身	头、上半身	全身	全身	–	–
蚩尤堕天	手、上半身	手、上半身	头、手	头	头、上半身	全身	–	–	–
赛克迈特	手	手	头、手	–	头	–	头、手、下半身	–	–
燕支	手、上半身	手、上半身	头、手	头、下半身	头、上半身	全身	–	–	–

素材掉落表

蚩尤

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	鸟神真腱	21.2
		鸟神大空翼节	15.9
		鸟神真翼	47.1
		鸟神烈火爪	15.9
	头	鸟神真空面	73
		翔神丹	27
	羽翼	鸟神大空翼节	50
		鸟神烈火爪	50
	下半身	鸟神真腱	71
		翔神丹	29
14～15	捕食	鸟神真腱	29.8
		鸟神大真翼节	9.9
		鸟神真翼	50.4
		鸟神烈炎爪	9.9
	头	鸟神真空大面	64
		翔神丹	36
	羽翼	鸟神大空翼节	50
		鸟神烈火爪	50
	下半身	鸟神真腱	67
		翔神丹	33

蚩尤堕天

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	翔神丹	7.2
		堕鸟招雷炮	5
		堕鸟轰雷骨	31.9
		堕鸟轰雷翼	6.9

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	鸟神真腱	14.4
		鸟神大空翼节	10.8
		鸟神烈火爪	23.9
	头	堕鸟招雷面	100
	羽翼	堕鸟招雷炮	30
		堕鸟大空翼节	70
	下半身	翔神丹	15
		鸟神真腱	85
14～15	捕食	空神丹	5
		堕鸟轰雷炮	5
		堕鸟轰雷骨	35.8
		堕鸟轰雷翼	10.1
		鸟神真腱	21.2
		鸟神大真翼节	7.2
		鸟神烈炎爪	15.7
	头	堕鸟轰雷面	100
	羽翼	堕鸟轰雷炮	30
		鸟神大真翼节	70
	下半身	空神丹	15
		鸟神真腱	85

赛克迈特

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	禁鸟炎翼节	19.7
		禁鸟红莲剑	12.6
		禁鸟红莲大爪	16.8
		禁鸟红莲翼	25.3
		禁鸟炎骨	8.6

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	白金	12
		翔神丹	5
	头	禁鸟红莲冠	57
		禁鸟炎骨	28
		翔神丹	15
	拳	禁鸟红莲大爪	56
		禁鸟炎骨	29
		翔神丹	15
	羽翼	禁鸟炎翼节	15
		禁鸟红莲剑	15
		禁鸟红莲翼	70
14～15	捕食	禁鸟炎翼节	25.7
		禁鸟红莲大剑	7.6
		禁鸟红莲大爪	22
		禁鸟红莲大翼	14.7
		禁鸟炎骨	11
		白金	14
		空神丹	5
	头	禁鸟红莲大冠	50
		禁鸟炎骨	35
		空神丹	15
	拳	禁鸟红莲大爪	50
		禁鸟炎骨	35
		空神丹	15
	羽翼	禁鸟炎翼节	23
		禁鸟红莲大剑	15
		禁鸟红莲大翼	62

燕支

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	妖妇丽彩剑	38.9
		妖妇黑彩钢	29.2
		妖妇极彩柔毛	12.5
		妖妇丽彩刃	19.4
	头	妖妇壮丽面	100
	羽翼	妖妇蛾样纹	25
		妖妇丽彩剑	39
		妖妇极彩柔毛	15
		妖妇丽彩刃	21
	下半身	妖妇锐踵骨	36
		妖妇黑彩钢	45
		妖妇极彩柔毛	19
14～15	捕食	妖妇丽彩剑	50.6
		妖妇丽彩钢	16.9
		妖妇壮丽柔毛	7.2
		妖妇丽彩刃	25.3
	头	妖妇壮丽面	100
	羽翼	妖妇壮丽纹	17
		妖妇丽彩剑	41
		妖妇壮丽柔毛	15
		妖妇丽彩刃	28
	下半身	妖妇斩踵骨	36
		妖妇丽彩钢	45
		妖妇壮丽柔毛	19



夜叉系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
夜叉	神	火、冰、雷	头、肩铠	脚
夜叉王	神	火、冰、雷	头、爪、肩铠	脚
巨恶夜叉	火	冰	头、爪、肩铠	脚

攻击方式

鬼爆阵： 蓄力后向地面发射一枚炮弹，同时自身后跳，炮弹接触地面后会爆炸。看到炮口开始蓄力后立即远离即可。

蹲射： 蹲下后，向前方放出炮弹。由于此招准备动作非常多，所以及时绕到其正面以外的位置就不会被打中，反而还能尽情地输出。

斩鬼柱： 向空中放出雷射，雷射会在目标位置下落，下落前会有明显提示，看到后远离提示位置即可。

连击斩鬼柱： 活性化后才会使用的招式，用双手撑地跳起，砸到地面后自身周围会出现斩鬼柱。

突进： 夜叉王和巨恶夜叉的专属招式。身体以前倾的姿势直线突进，然后再用爪子攻击前方目标。突进有方向修正，近身时威胁不大，在远处时建议防御。

4段爪击： 夜叉王和巨恶夜叉的专属招式。用双爪向前方使出4次爪击，使用时自身会向前突进一段距离。但巨恶夜叉的突进路径上会有火焰残留。

刚炎爪： 巨恶夜叉的专属招式。原地向前挥爪，前方直线范围内会逐个出现火柱。

火球： 巨恶夜叉的专属招式。直接向前方发出火球，几乎没有准备动作。

扩散火焰： 巨恶夜叉的专属招式。活性化后才会使用，跳到空中并同时向周围多个方向放射火球。当BOSS跳到空中时走到其下方即可，但要注意其落地点会产生火焰。



战斗攻略

夜叉系荒神的动作都很慢，而且出招的准备动作也都比较费时。战斗时建议一直在其身边游走，尽量不要走到正面，这样的话除了突进外，其他招式对玩家来说并不会构成威胁。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
夜叉	头	头	头	头	头	头、身体、肩铠	头、身体、肩铠	头、身体、肩铠	–
夜叉王	头	头	头	头	头	头、爪、身体、肩铠	头、爪、身体、肩铠	头、爪、身体、肩铠	–
巨恶夜叉	头	头	头	头	头	–	头、爪、脚、肩铠	–	–

素材掉落表

夜叉

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	夜叉牙	11.5
		夜叉真肩铠	6.4
		夜叉硬护腕	18.1
		夜叉清神酒	5
		夜叉闪射门	5
		夜叉真角	5
		夜叉真盔	12.1
		夜叉纺丝	6.4
		夜叉连瓦	30.6
	头	夜叉真角	15
		夜叉真盔	56
		夜叉纺丝	29
	肩铠	夜叉真肩铠	26
		夜叉硬护腕	57
		夜叉闪射门	17
14～15	捕食	夜叉真牙	6.2
		夜叉真肩铠	9.7
		夜叉真护腕	12.3
		夜叉清神酒	6.2
		夜叉闪射炮	5
		夜叉真角	5

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	夜叉真盔	18.5
		夜叉纺丝	9.7
		夜叉真炼瓦	27.4
	头	夜叉真角	15
		夜叉真盔	50
		夜叉纺丝	35
	肩铠	夜叉真肩铠	36
		夜叉真护腕	49
		夜叉闪射炮	15

夜叉王

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	百鬼荒盔	19.4
		百鬼闪射门	5
		百鬼荒绳	6.8
		夜叉真肩铠	6.8
		夜叉硬护腕	19.4
		夜叉清神酒	5
		夜叉真角	5
		夜叉连瓦	32.8
	头	百鬼荒盔	57
		百鬼荒绳	28

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	头	夜叉真角	15
	钢爪	百鬼大锐牙	73
		百鬼真钩爪	27
	肩铠	百鬼闪射门	17
		夜叉真肩铠	26
		夜叉硬护腕	57
14～15	捕食	百鬼真盔	14.5
		百鬼闪射炮	5
		百鬼荒绳	10.9
		夜叉真肩铠	10.9
		夜叉真护腕	14.5
		夜叉清神酒	7.1
		夜叉真角	5
		夜叉真炼瓦	32.2
	头	百鬼真盔	48
		百鬼荒绳	36
		夜叉真角	16
	钢爪	百鬼真锐牙	61
		百鬼真钩爪	39
	肩铠	百鬼闪射炮	15
		夜叉真肩铠	36
		夜叉真护腕	49

巨恶夜叉

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	饰百鬼瓦	41.8
		饰百鬼铠	9.5
		饰百鬼绳	18.8
		饰百鬼神酒	6
		饰百鬼闪射	5
		饰百鬼盔	18.8
	头	饰百鬼盔	100
	钢爪	饰百鬼锐牙	70
		饰百鬼钩爪	30
	肩铠	饰百鬼铠	29
		饰百鬼绳	56
		饰百鬼闪射	15
14～15	捕食	饰百鬼大瓦	40.5
		饰百鬼大铠	9.2
		饰百鬼荒绳	18.2
		饰百鬼神酒	8.8
		饰百鬼闪射门	5
		饰百鬼突盔	18.2
	头	饰百鬼突盔	100
	钢爪	饰百鬼锐牙	64
		饰百鬼钩爪	36
	肩铠	饰百鬼大铠	29
		饰百鬼荒绳	56
		饰百鬼闪射门	15

乌戈瓦萨拉系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
乌戈瓦萨拉	雷	火、冰	头、背部涡轮、尾巴	脚
恩托瓦萨拉	神	冰、雷	炮塔、背部涡轮、尾巴	脚

攻击方式

回转扫尾：尾巴上翘后，以逆时针旋转180°进行扫尾。准备动作比较明显，看到后及时后退即可回避。

滑行撞击：退后几步，然后以腹部贴着地面滑行的方式冲向目标。在其后退时绕到其侧面即可无视这招。

闪电漩涡：原地蓄电后，将电力瞬间全部放出。蓄电时周围会有白色闪光，看到后要立刻走到判定范围外。

前咬：向前小距离跳跃并张开嘴向前咬。

属性前咬：先将头扭到右侧积蓄能量，然后一口咬向左侧，带有属性攻击。

避雷针：尾巴上翘，然后对目标发动落雷攻击。

带电飞扑：活性化后才会使用的招式，跳起后全身带电扑向目标。

闪光柱：恩托瓦萨拉的专属招式。向空中发射能量弹，能量弹会落在目标位置上。

波动炮：恩托瓦萨拉的专属招式。从炮塔向前放出雷射。

战斗攻略

乌戈瓦萨拉系荒神的攻击判定大多都在其正面，战斗时多在其侧面游走会相对较安全。近身攻击时多注意闪电漩涡和避雷针这种能够攻击到自身周围的招式。另外，将它们的头/炮塔破坏后，属性咬的攻击范围会变小；破坏背部的涡轮后，闪电漩涡的范围将减小；而破坏尾巴后，它们在滑行撞击结束时会产生翻身的硬直，是进攻的好时机。



荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
乌戈瓦萨拉	头、背部涡轮	头、背部涡轮	头、背部涡轮	背部涡轮	背部涡轮	头、尾巴	头、背部涡轮、尾巴	–	–
恩托瓦萨拉	背部涡轮	炮塔、背部涡轮	炮塔、背部涡轮	背部涡轮	背部涡轮	–	炮塔、背部涡轮、尾巴	炮塔、背部涡轮、尾巴	–

素材掉落表

乌戈瓦萨拉

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	饿爬电磁括	18.1
		饿爬电磁纹铠	18.1
		饿爬高电鳞	24.1
		饿爬丰穰神酒	11.5
		饿爬大裂牙	28.2
	头	饿爬泪晶	66
		饿爬大裂牙	34
	涡轮	饿爬超高电炉	19
		饿爬电磁纹铠	35
		饿爬高电鳞	46
	尻尾	饿爬电磁括	30
		饿爬电磁纹铠	30
		饿爬高电鳞	40

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	饿爬高电磁括	10.9
		饿爬高电纹铠	10.9
		饿爬高电鳞	32.8
		饿爬丰穰清神酒	7
		饿爬大裂牙	38.3
	头	饿爬泪光晶	46
		饿爬大裂牙	54
	涡轮	饿爬超高电炉	28
		饿爬高电纹铠	23
		饿爬高电鳞	49
	尻尾	饿爬高电磁括	24
		饿爬高电纹铠	24
		饿爬高电鳞	52

恩托瓦萨拉

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	饰饿爬牙	33.5
		饰饿爬铠	14.4
		饰饿爬括	14.4
		饰饿爬丰神酒	9.1
		饰饿爬鳞	28.7
	头	饰饿爬牙	44
		饰饿爬泪石	56
	涡轮	饰饿爬铠	26
		饰饿爬鳞	52
		饰饿爬炉	21
	尻尾	饰饿爬铠	25
		饰饿爬括	25
		饰饿爬鳞	50

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	饰饿爬锐牙	30
		饰饿爬纹铠	12.8
		饰饿爬括	19.3
		饰饿爬丰神酒	12.2
		饰饿爬大鳞	25.7
	头	饰饿爬锐牙	44
		饰饿爬泪晶	56
	涡轮	饰饿爬纹铠	24
		饰饿爬大鳞	47
		饰饿爬炉	29
	尻尾	饰饿爬纹铠	22
		饰饿爬括	33
		饰饿爬大鳞	44

剑栏之矛系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
剑栏之矛	无	冰、雷	盾、前脚、尾巴	前脚、后脚
剑栏之矛堕天（火）	火	冰	盾、尾针、尾巴	前脚、后脚
剑栏之矛堕天（雷）	雷	火	盾、尾针、尾巴	前脚、后脚
须佐之男	神	神	双钳、尾针、胸	前脚、后脚

攻击方式

突刺：用尾针向前方突刺。

三连突刺：用尾针依次往正前、左前、右前方连续突刺。

突刺乱舞：先用盾牌防御前方的攻击，然后用尾针向自身周围进行4次无差别攻击，尾针落地点周围会产生冲击波。剑栏之矛堕天（雷）使用此招的时候，在突刺位置正前方会出现落雷。

连续飞针：匍匐在地上，往正前方连续发射飞针。

飞溅针：动作和连续飞针一样，但攻击范围为前方扇形范围。

导弹针：动作和连续飞针一样，但会往空中发射飞针，具有追踪性。时刻保持移动即可回避。

飞扑：后退一小步后对着目标进行长距离跳跃。由于本招的准备时间很短，所以近身时看到此招后建议进行防御。

回旋扫尾：对近身玩家来说最有威胁性的一招，使用前身体会往左倾斜，然后用尾巴原地顺时针360°回扫一圈。剑栏之矛堕天（雷）和须佐之男使用此招时会在尾针扫过的轨迹上残留地雷性质的能量球。

突进扫尾：须佐之男的专属招式。往前突进一小段同时使用回旋扫尾，和回旋扫尾一样有身体左倾的准备动作，但时间会稍长一点。



防御：用盾牌防御来自前方的攻击。

防御突进：防御后往前方突进。由于突进方向不会修正，所以直接绕到BOSS背后进攻即可。

尾部飞针：剑栏之矛堕天（雷）和须佐之男的专属招式。往前方连续射出尾针，尾针落地后会产生光柱。几乎没有准备动作，在防御时也有可能使用，须佐之男发出的针数非常多而且落地点密集。

双钳击：须佐之男的专属招式。使用前双钳会发光，然后用双钳左右交换着往前突进。威力非常高，准备动作的时间也比较短，若处于其正面时最好使用防御。

光线攻击：须佐之男的专属招式。左钳往空中发出光线，光线会落在目标位置。持续移动即可避开。

战斗攻略

剑栏之矛系荒神的盾形同虚设，看到其使用盾后直接绕到背后攻击即可。由于它们大部分招式的判定范围都在前方，所以战斗时尽量从其背后展开攻击，类似突刺乱舞这种会攻击到自身周围的招式，躲到其胯下即可回避。回旋扫尾的攻击范围非常大，近身时即使看到了准备动作也很难及时跑出攻击范围，是近身玩家比较头疼的一个招式，建议使用攻击速度快的武器，一旦看到BOSS有准备动作就立即防御。

须佐之男的攻击范围比其他荒神更广，大部分招式能波及到自己身后，战斗时要注意收招防御的时机。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
剑栏之矛	尾巴	盾、后脚、尾针	上半身、盾	盾、后脚	上半身、尾针	–	胸	胸	–
剑栏之矛堕天（火）	盾、尾巴	尾针	盾	盾	上半身、胸、尾针	–	胸、盾、后脚、尾巴、尾针	–	–
剑栏之矛堕天（雷）	盾、尾巴	尾针	盾	盾	上半身、胸、尾针	胸、盾、后脚、尾巴、尾针	–	–	–
须佐之男	双钳、尾针	双钳、后脚	胸、双钳	胸、双钳、尾针	上半身、胸、双钳	–	–	–	全身

素材掉落表

剑栏之矛

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	荒神真铠	35.7
		骑士真血晶	5.2
		骑士硬铠	17.9
		骑士真针	5
		骑士精炼钢	12.1
		骑士锻铁尾	24.1
	盾	骑士骸面大盾	36
		骑士锻铁尾	41
		最上等润滑油	23
	前脚	骑士精炼钢	31
		骑士锻铁尾	44
		最上等润滑油	25
	尾巴	骑士真针	15
		骑士精炼钢	47
		最上等润滑油	38
14～15	捕食	荒神真铠	39
		骑士真血晶	7.3
		骑士硬铠	25.6
		骑士真针	5
		骑士锐炼钢	7.7
		骑士硬铁尾	15.4
	盾	骑士骸面大盾	44
		骑士硬铁尾	40
		清润滑油	16
	前脚	骑士精炼钢	26
		骑士硬铁尾	52
		清润滑油	22
	尾巴	骑士真针	26
		骑士精炼钢	41
		清润滑油	33



剑栏之矛堕天（火）

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	荒神真铠	30.8
		炎骑血晶	5
		炎骑狱面盾	10.4
		炎骑硬铠	7.2
		骑士精炼钢	20.8
		骑士锻铁尾	20.8
		最上等润滑油	5
	盾	炎骑血晶	15
		炎骑狱面盾	29
		骑士精炼钢	41
		最上等润滑油	15
	尾巴	炎骑血晶	15
		炎骑真针	25
		炎骑硬铠	16
		最上等润滑油	15
		骑士硬铁尾	29
	尾针	炎骑血晶	15
		骑士锻铁尾	65
		最上等润滑油	20
14～15	捕食	荒神真铠	39.3
		炎骑真血晶	5
		炎骑狱面大盾	8.1
		炎骑硬铠	11.6
		骑士锐炼钢	15.5
		骑士硬铁尾	15.5
		清润滑油	5
	盾	炎骑真血晶	15
		炎骑狱面大盾	27
		骑士锐炼钢	43
		清润滑油	15
	尾巴	炎骑真血晶	15
		炎骑真针	24
		炎骑硬铠	23
		清润滑油	15
		骑士硬铁尾	23
	尾针	炎骑真血晶	15
		骑士硬铁尾	69
		清润滑油	16

剑栏之矛堕天（雷）

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	荒神真铠	28.5
		雷骑血晶	5
		雷骑鬼面盾	10
		雷骑硬铠	6.7
		骑士钢	25.6
		骑士锻铁尾	19.2
		最上等润滑油	5
	盾	雷骑血晶	15
		雷骑鬼面盾	29
		骑士钢	41
		最上等润滑油	15
	尾巴	雷骑血晶	15
		骑士锻铁尾	46
		雷骑硬铠	24
		最上等润滑油	15
	尾针	雷骑血晶	15
		雷骑真针	33
		最上等润滑油	15
		骑士锻铁尾	37
14～15	捕食	荒神真铠	39.3
		雷骑真血晶	5
		雷骑鬼面大盾	8.1
		雷骑硬铠	11.6
		骑士锐炼钢	15.5
		骑士硬铁尾	15.5
		清润滑油	5
	盾	雷骑真血晶	15
		雷骑鬼面大盾	27
		骑士锐炼钢	43
		清润滑油	15
	尾巴	雷骑真血晶	15
		骑士硬铁尾	40
		雷骑硬铠	30
		清润滑油	15
	尾针	雷骑真血晶	15
		雷骑真针	36
		清润滑油	15
		骑士硬铁尾	34

须佐之男

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	神蚀皇之堕魂	5
		神蚀皇之黑贵铠	35.5
		神蚀皇之黑贵盾	10.5
		神蚀皇之真贵针	7.1
		神蚀皇之黑贵刃	20.9
		神蚀皇之真钢	7.1
		神蚀皇之真沙	13.9
	胸	神蚀皇之堕魂	15
		神蚀皇之黑贵盾	36
		神蚀皇之真沙	49
	双钳	破碎神机	40
		神蚀皇之真钢	20
		神蚀皇之真沙	40
	尾针	神蚀皇之堕魂	15
		神蚀皇之真贵针	28
		神蚀皇之黑贵刃	57
14～15	捕食	神蚀皇之堕魂	5
		神蚀皇之真贵铠	31.4
		神蚀皇之真贵盾	7.1
		神蚀皇之真贵针	10.6
		神蚀皇之真贵刃	14.1
		神蚀皇之真钢	10.6
		神蚀皇之真沙	21.2
	胸	神蚀皇之堕魂	17
		神蚀皇之真贵盾	26
		神蚀皇之真沙	57
	双钳	破碎神机	37
		神蚀皇之真钢	26
		神蚀皇之真沙	37
	尾针	神蚀皇之堕魂	16
		神蚀皇之真贵针	36
		神蚀皇之真贵刃	48



双轮战车系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
双轮战车	火	冰、神	腹部装甲、导弹夹、头部散热器	前脚、后脚
双轮战车堕天	冰	火	后脚、腹部装甲、导弹夹	前脚、后脚
特斯卡特利波卡	神	神	腹部装甲、导弹夹、头盔	前脚、后脚

攻击方式

属性冲击波： 往全身周围放出冲击波。此招发动前可看到荒神内部有少量无攻击判定的烟雾喷出，看到后要立马收招准备回避或防御。

扩散式导弹： 身体前倾，向前方扇形方向发射8枚导弹。绕到其背后即可。

猛突： 前脚高高抬起后，往正前方猛突。

大跳跃： 往前方进行大跳跃，整个过程都有攻击判定。

后跳式导弹： 后跳一个身位，同时往自身周围发射导弹。

追踪导弹： 身体前倾，对目标发出2发带有追踪性的导弹。

集中式导弹： 身体前倾，对目标发出6发带有追踪性的导弹。

冰结之斧： 双轮战车堕天的专属招式。打开腹部装甲，对目标发射带有追踪性的大型导弹。

跳跃式轰炸： 特斯卡特利波卡的专属招式。蹲地后高高跳起，同时往前方的地面射出导弹轰炸。

锁定爆破： 特斯卡特利波卡的专属招式。打开腹部装甲，对目标发射带有追踪性的大型导弹，导弹落地后会向周围扩散小型导弹。

战斗攻略

双轮战车系荒神的体型都非常大，因此攻击范围也很大。用大量导弹进行轰炸是它们经常用的招式，而且带有追踪性的导弹会让远程攻击手非常头疼，所以建议与其近战。近战时尽量绕到其背后展开进攻。需要注意的招式主要是属性冲击波，虽然这招的准备动作非常容易判断，但若无法及时收招就无济于事。由于冲击波的伤害判定只有一次，因此在这里建议面对冲击波时使用防御，在冲击波的攻击判定打到盾牌上后，玩家再次进入冲击波的范围内将不会再受到伤害，可以对BOSS展开反击。

另外要注意，特斯卡特利波卡在使用猛突和属性冲击波时有可能会同时放出导弹。判断的依据是观察其导弹夹是否会打开，若为打开状态，就不要盲目近身了。



荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
双轮战车	腹部装甲、腹部装甲（打开时）、上半身（打开时）、头部散热器	腹部装甲、腹部装甲（打开时）、上半身、上半身（打开时）、头	上半身、上半身（打开时）、导弹夹	前脚、腹部装甲（打开时）、上半身（打开时）	腹部装甲、腹部装甲（打开时）、上半身（打开时）、导弹夹、头、头部散热器	–	腹部装甲、上半身、导弹夹、头部散热器	–	腹部装甲、上半身、导弹夹、头部散热器
双轮战车堕天	腹部装甲（打开时）、上半身（打开时）	腹部装甲、腹部装甲（打开时）、上半身、上半身（打开时）、头	腹部装甲（打开时）、上半身、上半身（打开时）、导弹夹	前脚、腹部装甲、腹部装甲（打开时）、上半身（打开时）	腹部装甲、腹部装甲（打开时）、上半身（打开时）、导弹夹、头	后脚、腹部装甲、上半身、导弹夹、头、头部散热器	–	–	–
特斯卡特利波卡	腹部装甲（打开时）、上半身（打开时）	腹部装甲、腹部装甲（打开时）、上半身、上半身（打开时）、头	腹部装甲（打开时）、上半身、上半身（打开时）、导弹夹	腹部装甲、腹部装甲（打开时）、上半身（打开时）	腹部装甲、腹部装甲（打开时）、上半身（打开时）、头、头盔	头	–	–	腹部装甲、上半身、导弹夹、头盔

素材掉落表

双轮战车

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	高爆缩体	5
		战王重火炮	9.9
		战王重硬装甲	32.4
		战王钢履带	6.6
		战王真感觉器	6.3
		战王超合金	19
		战王超断冲体	6.6
		战王大骸头	14.2
	腹部装甲	战王高纯油	16
		战王钢履带	19
		战王超合金	42
		战王翡翠	23
	导弹夹	高爆缩体	15
		战王高纯油	30
		战王重火炮	55
	排热器官	战王高纯油	16
		战王超合金	42
		战王超断冲体	19
		战王翡翠	23
14～15	捕食	高爆缩体	5
		战王重炎炮	6.3
		战王重钢装甲	27.6
		战王钢履带	9.5
		战王真感觉器	9
		战王超硬合金	12.4
		战王超断冲体	9.5
		战王大骸头	20.7
	腹部装甲	战王超纯油	15
		战王钢履带	29
		战王超硬合金	39
		战王清翡翠	17
	导弹夹	高爆缩体	29
		战王超纯油	25
		战王重炎炮	46
	排热器官	战王超纯油	15
		战王超硬合金	39
		战王超断冲体	29
		战王清翡翠	17

双轮战车堕天

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	高爆缩体	5
		战王重硬装甲	30.1
		堕王冻履带	6.1
		战王真感觉器	5.8
		战王超合金	17.8
		战王超断冲体	6.2
		堕王冰骸头	19.8
		堕王冰重炮	9.2
	后脚	战王超合金	40
		战王超断冲体	20
		战王翡翠	25
		堕王冻油	15
	腹部装甲	战王超合金	40
		堕王冻履带	20
		战王翡翠	25
		堕王冻油	15
	导弹夹	高爆缩体	17
		堕王冰重炮	61
		堕王冻油	22
14～15	捕食	高爆缩体	5
		战王重钢装甲	29.9
		堕王冻履带	10
		战王真感觉器	9.7
		战王超硬合金	13.5
		战王超断冲体	10.1
		堕王冻骸头	15
		堕王冻重炮	6.8
	后脚	战王超硬合金	39
		战王超断冲体	29
		战王清翡翠	16
		堕王冻油	16
	腹部装甲	战王超硬合金	39
		堕王冻履带	29
		战王清翡翠	16
		堕王冻油	16
	导弹夹	高爆缩体	26
		堕王冻重炮	41
		堕王冻油	33

特斯卡特利波卡

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	高爆缩体	5
		禁王超感觉器	5
		禁王驱动晶	5
		禁王神饰轮	24.3
		禁王斗霸冠	12.2
		禁王斗霸炮	12.2
		禁王翡翠	11.6
		禁王大纹装甲	16.2
		禁王真履带	8.5
	腹部装甲	禁王驱动晶	15
		禁王高纯油	19
		禁王大纹装甲	42
		禁王真履带	24
	导弹夹	高爆缩体	15
		禁王高纯油	30
		禁王斗霸炮	55
	头盔	禁王超感觉器	15
		禁王高纯油	17
		禁王神饰轮	40
		禁王斗霸冠	28
14～15	捕食	高爆缩体	5.6
		禁王超感觉器	5.6
		禁王驱动晶	5.6
		禁王真饰轮	17.6
		禁王真霸冠	8.8
		禁王真霸炮	8.8
		禁王清翡翠	8.4
		禁王大纹装甲	26.4
		禁王真履带	13.2
	腹部装甲	禁王驱动晶	15
		禁王超纯油	15
		禁王大纹装甲	41
		禁王真履带	29
	导弹夹	高爆缩体	29
		禁王超纯油	25
		禁王真霸炮	46
	头盔	禁王超感觉器	15
		禁王超纯油	15
		禁王真饰轮	46
		禁王真霸冠	24



伐折罗系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
伐折罗	雷	火、冰、神	前脚、头、尾巴	前脚、后脚
地母波里提毗	冰	火、神	头、身体、肩	前脚、后脚
天父狄阿乌丝	神	神	前脚、头、斗篷	前脚、后脚
罗波那	火	冰、雷	头、前脚、身体	前脚、后脚
金色伐折罗	雷	火、冰、神	前脚、头、尾巴	前脚、后脚

攻击方式

属性力场：除了罗波那外都会使用的招式。在原地做咆哮的动作，然后在自身周围出现大范围电力场或冰块。

放电/结冰：原地做出威吓动作，在自身周围放出带属性的冲击波。伐折罗和地母波里提毗活性化时，该招式带有昏迷效果。

电球/冰弹：除了罗波那外都会使用的招式。在自身前方召唤5个雷球/冰弹，并把它们向前方扇形方向射出。天父狄阿乌丝在发射前会让电球围着自己旋转。金色伐折罗则会把电球往自身周围6个方向射出。

属性踩踏：高高跳起后压向目标，落地时会产生电力场/冰柱。落地后产生的属性攻击范围较大，看到BOSS跳起后要及时回避。

追踪属性弹：除了罗波那外都会使用的招式。从头上放出一发有追踪性的属性弹。持续移动即可回避。

猛突飞扑：伐折罗和金色伐折罗的专属招式，活性化后才会使用。对目标猛突后使出带电飞扑，带有昏迷效果。

飞扑：跳起扑向前方的目标，落地时会产生冲击波。活性化后可能会在突进后直接使用。



爪击：用右爪抓向前方目标。

侧撞：跑到目标面前用身体撞向目标，然后后跳两个身位。

后跳+属性弹：做出后跳翻滚动作，同时在空中往前方射出属性弹。

3连火焰弹：罗波那的专属招式。在自身前方聚集3发炮弹，蓄力后一同发射。由于蓄力时不会转向，故只要走到弹道外展开进攻即可。活性化后将不会有长时间的蓄力动作，且3发火焰弹会全部射向前方地面并贴地前行。

太阳炮：罗波那的专属招式，活性化后才会使用。用身上的炮台往前方发射附带昏迷效果的强力炮弹，不要站在其正前方即可。

火柱：罗波那的专属招式。咆哮一声后在目标脚底会出现火柱。使用前会有很明显的蓄力效果。

毒鳞粉：罗波那的专属招式。往前方撒出毒粉，自身后跳，毒粉带有猛毒效果。

战斗攻略

伐折罗系荒神的行动比较灵活，建议在其出招时绕到后方发动攻击，由于它们的收招动作都比较快，所以用攻速慢的武器打起来会比较吃力。该系敌人比较麻烦的招式就是飞扑了，一般这招都会向目标突进后使用，突进的方向修正较强，不用回避动作的话很容易被攻击到，特别是活性化后的伐折罗，一旦被命中进入昏迷状态会非常危险。除此之外，属性力场的范围较大，比较难回避，看到准备动作后最好选择防御。

金色伐折罗释放电球时，其十字范围的位置都是安全区域，可以尽情地输出。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
伐折罗	前脚、头、尾巴	头	后脚、头、身体、尾巴	头	身体	全身	全身	–	全身
地母波里提毗	头、尾巴	头	后脚、身体	头	身体、肩	全身	–	–	后脚、头、身体、尾巴、肩
天父狄阿乌丝	头	后脚、斗篷	前脚、尾巴	斗篷	斗篷、尾巴	–	–	–	前脚、斗篷、头、尾巴
罗波那	头、前脚	头	身体	头、全身（使用太阳炮时）	头、身体、全身（使用太阳炮时）	–	头、前脚、身体、后脚、全身（使用太阳炮时）	–	–
金色伐折罗	头、前脚、尾巴	头	头、后脚、尾巴、身体	头	身体	头、尾巴、身体	头、尾巴、身体	–	全身

素材掉落表

伐折罗

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	高发电体	8.6
		兽神血晶	5.2
		兽神轰雷毛	40.6
		兽神真雷爪	5
		兽神轰雷翼	40.6
	前足	兽神轰雷毛	75
		兽神真雷爪	25
	头	兽神真雷牙	50
		兽神雷头	50
	尻尾	高发电体	34
		兽神轰雷毛	40
		超发电体	26
14～15	捕食	超发电体	7.4
		兽神血晶	8.2
		兽神真雷毛	40.4
		兽神真雷爪	5.6
		兽神真雷翼	38.4
	前足	兽神真雷毛	57
		兽神真雷爪	43
	头	兽神真雷牙	53
		兽神真雷头	47
	尻尾	真发电体	24
		兽神真雷毛	38
		超发电体	38

地母波里提毗

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	高传导体	9.2
		女王血晶	5
		女王神骨	54
		女王坚冰铠	21.2
		女王坚冰翼	10.6
	头	女王神冠	29
		女王坚冰头	19
12～13	头	女王冰牙	52
	身体	高传导体	21
		女王血晶	15
		女王坚冰铠	44
		超传导体	20
	肩	高传导体	18
		女王坚冰铠	44
		女王坚冰翼	21
		超传导体	17
14～15	捕食	超传导体	8.2
		女王血晶	6.2
		女王大神骨	42.6
		女王坚冰铠	28.6
		女王坚冰翼	14.4
	头	女王大神冠	21
		女王坚冰头	31
		女王坚冰牙	48
	身体	超传导体	20
		女王血晶	15
		女王坚冰铠	48
		真传导体	17
	肩	超传导体	17
		女王坚冰铠	38
		女王坚冰翼	30
		真传导体	15

天父狄阿乌丝

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	超发电体	7
		帝王血晶	10.5
		帝王黑曜毛	33
		帝王神爪	16.5
		帝王神翼	33
	前脚	帝王黑曜毛	59
		帝王神爪	41
12～13	斗篷	超传导体	22
		超发电体	18
		帝王神翼	60
	头	帝王神冠	31
		帝王雷牙	48
		帝王雷头	21
14～15	捕食	真发电体	6.3
		帝王血晶	20.7
		帝王透辉毛	29.2
		帝王神圣爪	14.6
		帝王神圣翼	29.2
	前脚	帝王透辉毛	67
		帝王神圣爪	33
	斗篷	真传导体	18
		真发电体	15
		帝王神圣翼	67
	头	帝王神圣冠	19
		帝王雷牙	52
		帝王雷头	29

罗波那

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	焰兽钢玻璃	6.3
		焰兽重肩铠	28.8
		焰兽真锐爪	9.9
		焰兽真机核	5
		焰兽超硬壳	28.8
		焰兽真炮	21.2
	头	焰兽钢玻璃	21
		焰兽真机核	15
		焰兽真牙	64
	前脚	焰兽真锐爪	31
		焰兽超硬壳	69
	身体	焰兽重肩铠	85
		焰兽真机核	15
14～15	捕食	焰兽真玻璃	5
		焰兽真肩铠	20.3
		焰兽真锐爪	15.3
		焰兽真机核	5
		焰兽真硬壳	20.4
		焰兽真炮	34
	头	焰兽真玻璃	15
		焰兽真机核	15
		焰兽真牙	70
	前脚	焰兽真锐爪	43
		焰兽真硬壳	57
	身体	焰兽真肩铠	82
		焰兽真机核	18

金色伐折罗

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	金虎护腕	19.1
		金虎伸缩锁链	5
		金虎神圣晶	6.3
		金虎雷牙	9.8
		金虎雷冠	19.2
		金虎雷爪	9.8
		金虎雷毛	5
		金虎雷翼	19.2
		劫发电体	6.6
	前脚	金虎护腕	43
		金虎雷爪	40
		金虎雷毛	17
	头	金虎伸缩锁链	17
		金虎雷牙	40
		金虎雷冠	43
	尾巴	金虎雷毛	26
		金虎雷翼	59
		劫发电体	15



沙利叶系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
沙利叶	神	火、冰、雷	头、脚、裙子	身体、裙子
沙利叶堕天	神	火、冰、雷	头、脚、裙子	身体、裙子
埃忒耳	神	神	头、裙子、尾状器官	身体、裙子
倪克斯・阿尔瓦	神	火、冰、雷、神	天球、脚、裙子	身体、裙子

攻击方式

直线突进： 原地转一圈后以低空飞行的方式往前方突进。有追踪性，持续移动或回避即可躲开。要注意埃忒耳突进后落地会在周围释放附带致命猛毒状态的毒雾。

蛇形突进： 准备动作与直线突进一样，不过移动轨迹为蛇形轨迹。把握不好回避位置的话建议防御。

光墙： 除了埃忒耳外都会使用的招式。双手高举，然后在自身周围产生光墙。看到准备动作后要立即往后回避，若在空中无法回避的情况下最好选择防御。

大光墙： 动作和光墙一样，不过光墙的范围会更广，近身时最好选择防御。倪克斯・阿尔瓦不会使用此招。

追踪光线： 除了埃忒耳外都会使用的招式。发出一道带有追踪性质的光线，需要看好时机再回避。沙利叶堕天的光线带有漏电状态。

制导光线： 对目标射出4发带有追踪性质的光线，追踪性很强，建议看准后再回避。沙利叶堕天的光线带有漏电状态。

精准光线： 向空中发出数发光线，然后光线会散落在目标位置。这招即使持续移动也会被打中，必须进行回避才能避开。

设置机雷光线： 以转圈的动作横向移动，同时在原地设置一发光线，一段时间后会射向目标。

散射光线： 除了倪克斯・阿尔瓦外都会使用的招式。往前方扇形方向发射5发光线。在其前方游走时很容易被这招打中，看到发光线的准备动作时可以钻到其正下方回避。沙利叶堕天的光线会附加受伤害值增加的状态。

毒鳞粉： 自身后退，同时往前方撒出附带猛毒

状态的毒粉，使用前会有掀起裙子的动作。沙利叶堕天和埃忒耳的毒粉附带致命猛毒状态。

扇形雷射：从额头上往前方地面发出扇形雷射并从左到右进行扫射。埃忒耳的这招带有致命漏电状态。

卫星射线：埃忒耳的专属招式。在目标脚下产生大范围的光柱。由于攻击范围较大，所以建议看到脚下有光后要立即进行防御。

治疗：倪克斯・阿尔瓦的专属招式。治疗其他倒地中的荒神并回复它们的HP。

战斗攻略

沙利叶系荒神的统一特色就是浮空，部分武器的招式根本无法打中，近战时跳到空中攻击是比较有效的方式，但在空中很容易被光墙或毒鳞粉这种近身技命中，而且毒鳞粉的猛毒状态对玩家的威胁比较大，所以没有装备对猛毒有抗性的技能时切忌盲目近身。打点较高的近身武器建议集中精力攻击它们的脚部，造成倒地硬直后再对弱点展开猛攻。远程对于攻略该系的敌人来说是相当有作用的，但OP的回复比较成问题，因此可以集中火力攻击其脚部，造成倒地硬直后立即上前近战以补充OP，如此反复，同时别忘了让自己捕食进入神机解放状态，对补充OP也有不小的帮助。

光墙对近战玩家有一定的威胁，但也是玩家可以大肆进攻的机会，远程自然不用说，跑远开炮即可，近战时可以先用防御抵消掉攻击判定，然后就可以随意进入光墙的攻击范围内展开进攻了。

倪克斯・阿尔瓦是比较特殊的荒神。近战攻击对其完全无效，讨伐它时远程攻击是必要的手段。建议安装增加枪攻击力或OP回复的技能再去挑战，OP的回复可以通过攻击其他荒神或神机解放，当然也可以使用捕食得到的荒神子弹对其展开攻击。



荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
沙利叶	头、脚、脚（倒地时）	头、脚（倒地时）、裙子	头、脚（倒地时）、裙子	身体、脚（倒地时）	头、身体、脚（倒地时）	头、身体、脚（倒地时）、裙子	头、身体、脚（倒地时）、裙子	头、身体、脚（倒地时）、裙子	–
沙利叶堕天	头、脚、脚（倒地时）、裙子	头、脚（倒地时）、裙子	头、脚（倒地时）、裙子	身体、脚（倒地时）、裙子	身体、脚（倒地时）	头、身体、脚（倒地时）、裙子	头、身体、脚（倒地时）、裙子	头、身体、脚（倒地时）、裙子	–
埃忒耳	头、头（开眼时）、脚、脚（倒地时）、裙子	头、头（开眼时）、脚（倒地时）、裙子	头、头（开眼时）、脚（倒地时）、裙子	头（开眼时）、身体、脚（倒地时）、裙子	头（开眼时）、身体、脚（倒地时）	–	–	–	头、头（开眼时）、身体、脚（倒地时）裙子、尾状器官
倪克斯・阿尔瓦	–	–	–	天球、身体、脚（倒地时）、裙子	天球、身体、脚（倒地时）、裙子	全身	全身	全身	全身

素材掉落表

沙利叶

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	缩光体	9.7
		女神丽钢	18.2
		女神丽羽衣	18.2
		女神华纹胶壳	13.6
		女神真血晶	5
		女神幻蝶毒粉	5
		女神大翼	30.3
	头	女神丽冠	85
		女神真血晶	15
	脚	女神丽钢	49
		女神华纹胶壳	36
		女神真血晶	15
	裙子	缩光体	23
		女神丽羽衣	36
		女神幻蝶毒粉	15
		超缩光体	26
14～15	捕食	超缩光体	7.9
		女神丽钢	26.6
		女神丽羽衣	26.6
		女神丽纹胶壳	9.2
		女神真血晶	5
		女神丽毒粉	5
		女神丽翼	19.7
	头	女神丽冠	84
		女神真血晶	16
	脚	女神丽钢	57
		女神丽纹胶壳	28
		女神真血晶	15
	裙子	超缩光体	21
		女神丽羽衣	45
		女神丽毒粉	14
		超缩辉体	20

沙利叶堕天

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	女神丽钢	16.6
		女神真血晶	5
		女神幻蝶毒粉	5
		魔女丽冠	16.6
		魔女丽羽衣	16.6
		魔女妖丽胶壳	12.5
		魔女妖丽翼	27.7
	头	女神真血晶	15
		魔女丽冠	59
		魔女丽眼晶	26
	脚	女神丽钢	49
		女神真血晶	15
		魔女妖丽胶壳	36
	裙子	女神幻蝶毒粉	15
		超缩光体	32
		魔女丽羽衣	53
14～15	捕食	女神丽钢	22
		女神真血晶	5
		女神丽毒粉	5
		魔女丽冠	22
		魔女丽羽衣	22
		魔女壮丽胶壳	7.7
		魔女壮丽翼	16.3
	头	女神真血晶	15
		魔女丽冠	54
		魔女丽眼晶	31
	脚	女神丽钢	57
		女神真血晶	15
		魔女壮丽胶壳	28
	裙子	女神丽毒粉	15
		超缩辉体	25
		魔女丽羽衣	60

埃忒耳

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	魔神真铠	8.4
		魔神冠	24
		魔神真血晶	5
		魔神钢	24
		魔神毒粉	5
		魔神真羽衣	16
		魔神真翼	17.6
	头	魔神冠	60
		魔神眼晶	25
		魔神真血晶	15
	裙子	超缩光体	32
		魔神毒粉	15
		魔神真羽衣	53
	尾状器官	魔神真铠	29
		魔神真血晶	15
		魔神钢	56
14～15	捕食	魔神真铠	11.4
		魔神真冠	15.2
		魔神真血晶	5
		魔神真钢	15.2
		魔神真毒粉	5
		魔神真羽衣	22.8
		魔神真翼	25.4
	头	魔神真冠	67
		魔神真眼晶	18
		魔神真血晶	15
	裙子	超缩辉体	25
		魔神真毒粉	15
		魔神真羽衣	60
	尾状器官	魔神真铠	36
		魔神真血晶	15
		魔神真钢	49

倪克斯・阿尔瓦

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	圣母清心核	5
		圣母星钢	10.8
		圣母黑艳衣	21.7
		圣母神体	10.3
		圣母光星纹铠	14.4
		圣母贵闪骨	21.7
		圣母真翼	16.1
	天球	圣母黑艳衣	80
		圣母辉天轮	20
	脚	圣母清心核	15
		圣母星钢	29
		圣母星石	15
		圣母贵闪骨	41
	裙子	圣母清心核	15
		圣母星石	18
		圣母光星纹铠	67
14～15	捕食	圣母丽心核	5
		圣母光星钢	8
		圣母黑丽衣	15.4
		圣母光神体	7.6
		圣母光星纹铠	23
		圣母辉闪骨	15.4
		圣母真翼	25.6
	天球	圣母黑丽衣	71
		圣母辉天轮	29
	脚	圣母丽心核	15
		圣母光星钢	24
		圣母星石	20
		圣母辉闪骨	41
	裙子	圣母丽心核	15
		圣母星石	25
		圣母光星纹铠	60



汉尼拔系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
汉尼拔	火	冰、雷	头、护腕、背部逆鳞	右手、脚
汉尼拔侵蚀种	神	冰、雷、神	头、护腕、背部逆鳞	左手、脚
汉尼拔神速种	神	冰、雷、神	头、护腕、背部逆鳞	右手、脚
斯巴达克斯	雷	火	左手、右手、脚	右手、脚
卡利古拉	冰	火、雷	头、左手、右手、背部喷射器	右手、脚
赤红卡利古拉	冰	火、雷	头、左手、右手、背部喷射器	右手、脚
异体卡利古拉	雷	火	头角、左手、右手、背部喷射器	右手、脚

攻击方式

属性球：趴在地上，对目标吐出一个属性球。属性球较大，而且有追踪性，若发现回避不了建议防御。

枪突：除了斯巴达克斯外都会使用的招式。在手中形成一支长枪，然后高高跳起从目标上方突刺。看到其跳起后再回避即可。

突进：以身体前倾，双手在后的姿势对目标突进。具有追踪性，若在其正面时比较难回避，此时建议防御。

属性圆阵：以自身为中心，在周围圆形范围内发生属性攻击。

属性喷射：除了斯巴达克斯外都会使用的招式。趴在地上，从左到右往前方地面使用吐息，然后再从右往左使用一次吐息。

属性柱：除了斯巴达克斯外都会使用的招式。将能量聚集在一只手上后拍往地面，之后目标脚底会出现属性柱。看到脚底有光芒后立即回避即可。

连续挥爪：站起后往前方连续挥动爪子。攻击范围较大，而且卡利古拉、赤红卡利古拉和异体卡利古拉使用时会展开手刃，使攻击范围更大，异体卡利古拉还会在挥爪的同时往前方丢出冲击波。建议绕到其背后避开，若回避不及请选择防御。

回旋扫尾：原地进行180°扫尾。使用前会有伏在地上，尾巴往右偏的准备动作。

剑乱舞：汉尼拔、汉尼拔侵蚀种和汉尼拔神速种的专属招式。站起后在两手形成能量剑，然后往周围连续乱舞。攻击范围和每次乱舞的位移都非常大，可以波及到自身后方，建议直接防御。

一闪攻击：卡利古拉、赤红卡利古拉和异体卡利古拉的专属招式。后跳并展开双翼，再以超高速向目标突进。此招速度非常快，若在BOSS附近时基本躲不掉，最好使用防御。



属性风暴（汉尼拔）：汉尼拔、汉尼拔侵蚀种和汉尼拔神速种的专属招式，背部逆鳞被破坏后才会使用。背部光环发出强烈光芒后原地浮空，往自身周围4个方向释放3发火焰龙卷风，每次的方向都不相同。

属性风暴（卡利古拉）：卡利古拉、赤红卡利古拉和异体卡利古拉的专属招式。后跳并展开双翼，同时会在地面产生4个属性龙卷风，之后再将能量集中到左手，以超高速向目标突进，落地后还会用手刃对目标进行二段攻击。处理方法和一闪攻击一样，不过切记要等其用完手刃后再解除防御。

战斗攻略

汉尼拔系荒神的行动速度都比较快，而且攻击范围也很广，与其作战时要经常回避，否则很容易被打中，它们转身或部分招式收尾的时候才是攻击的好时机，走位时尽量往它们的背后游走。汉尼拔神速种的速度比原种更快，对其建议多使用防御而不是回避，盾牌尽量选择能够迅速展开的小型盾，若能装上技能“自动防御”会让战斗更加轻松。斯巴达克斯在场时会吸收其他荒神的神谕细胞让自己强化，但同时被吸收的荒神会弱化，混战时可以利用这一点速杀其他荒神。

卡利古拉、赤红卡利古拉和异体卡利古拉比较让人头疼的就是手刃，因为有手刃的存在，让它们大部分招式的攻击范围增加了不少，但破坏其手部后，手刃会变小，从而让战斗轻松不少，所以战斗时尽量以优先破坏手部为主。另外，它们使用属性圆阵时，是可以贴着圆阵边缘对其进行捕食的，可以很好地保持自己的神机解放状态。

荒神弱点表

注：斯巴达克斯在吸收荒神神谕细胞时没有弱点部位和属性。

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
汉尼拔	头	头、手甲	头、逆鳞	头、手甲、逆鳞	头、逆鳞	–	头、右手、手甲逆鳞	头、右手、手甲逆鳞	–
汉尼拔侵蚀种	头	头、手甲	头、逆鳞	头、手甲、逆鳞	头、逆鳞	–	头、右手、手甲逆鳞	头、右手、手甲逆鳞	全身
汉尼拔神速种	头	头、手甲	头、逆鳞	头、手甲、逆鳞	头、逆鳞	–	头、右手、手甲逆鳞	头、右手、手甲逆鳞	头、右手、手甲逆鳞
斯巴达克斯	头	头、左手、右手	头、左手、右手	左手、右手	左手、右手	头、左手、右手、背部、脚	–	–	–
卡利古拉	头	头	头、背部喷射器	头、背部喷射器	头、背部喷射器	头、左手、右手、喷射器	–	头、左手、右手、喷射器	–
赤红卡利古拉	头	头	头、背部喷射器	头、背部喷射器	头、背部喷射器	头、左手、右手、喷射器	–	头、左手、右手、喷射器	–
异体卡利古拉	头	头	头、背部喷射器	背部喷射器	背部喷射器	头、左手、右手、喷射器	–	–	–

素材掉落表

汉尼拔

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	真火晶	5.3
		真龙大铠	15.4
		真龙焦热牙	11.5
		真龙焦热角	5.1
		真龙神甲	11.6
		真龙神盔	23.2
		真龙神石	5
		真龙软重钢	15.4
		真龙神酒	7.5

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	头	真龙焦热牙	35
		真龙焦热角	15
		真龙神盔	50
	手甲	真龙大铠	49
		真龙神甲	36
		真龙神石	15
	背部逆鳞	真火晶	15
		真龙神石	17
		真龙软重钢	68

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	真火晶	7.9
		真龙大铠	23
		真龙焦热大牙	7.9
		真龙焦热大角	5
		真龙神纹甲	7.8
		真龙神纹盔	15.3
		真龙神石	5.1
		真龙软重钢	23
		真龙清神酒	5

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	头	真龙焦热大牙	29
		真龙焦热大角	15
		真龙神纹盔	56
	手甲	真龙大铠	57
		真龙神纹甲	26
		真龙神石	17
	背部逆鳞	真火晶	15
		真龙神石	21
		真龙软重钢	64

汉尼拔侵蚀种

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	幻影神酒	7.7
		幻影龙牙	11.5
		幻影龙铠	22.9
		幻影真角	5
		幻影真甲	8.1
		幻影真石	5
		幻影龙盔	22.9
		发煌晶	5.4
		发神晶	11.5
	头	幻影龙牙	35
		幻影真角	15
		幻影龙盔	50
	手甲	幻影龙铠	56
		幻影真甲	29
		幻影真石	15
	背部逆鳞	幻影真石	42
		发煌晶	18
		发神晶	40
14～15	捕食	幻影清神酒	5.8
		幻影真牙	8.9
		幻影真铠	17.5
		幻影真角	5.7
		幻影真甲	13.2
		幻影真石	5
		幻影真盔	17.5
		发煌晶	8.9
		发神晶	17.5
	头	幻影真牙	27
		幻影真角	18
		幻影真盔	55
	手甲	幻影真铠	49
		幻影真甲	36
		幻影真石	15
	背部逆鳞	幻影真石	44
		发煌晶	19
		发神晶	37

汉尼拔神速种

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	劫神晶	6.5
		亡龙铠	19.2
		亡龙神牙	9.8
		亡龙神角	5
		亡龙神甲	9.8
		亡龙神酒	6.3
		亡龙神盔	19.2
		亡龙石	5
		亡龙软钢	19.2
	头	亡龙神牙	40
		亡龙神角	17
		亡龙神盔	43
	手甲	亡龙铠	43
		亡龙神甲	40
		亡龙石	17
	背部逆鳞	劫神晶	15
		亡龙石	26
		亡龙软钢	59

斯巴达克斯

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	战鬼骸真面	27.8
		战鬼真鳞	12.6
		战鬼电呼体	5
		战鬼雷电牙	21
		战鬼雷电铠	21
		战鬼雷电大护手	12.6
	右手	战鬼雷电大护手	53
		战鬼龙闪门	32
		战鬼真钢晶	15
	左手	战鬼雷电大护手	53
		战鬼龙闪门	32
		战鬼真钢晶	15
	脚	战鬼真鳞	76
		战鬼电呼体	24
14～15	捕食	战鬼骸真面	31
		战鬼真鳞	18.4
		战鬼集电体	5
		战鬼雷电大牙	13.6
		战鬼雷电重铠	13.6
		战鬼雷电大护手	18.4
	右手	战鬼雷电大护手	57
		战鬼龙真门	21
		战鬼真钢晶	22
	左手	战鬼雷电大护手	57
		战鬼龙真门	21
		战鬼真钢晶	22
	脚	战鬼真鳞	84
		战鬼集电体	16

卡利古拉

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	发冰晶	5
		龙帝硬金丝	10.3
		龙帝大护腕	21.5
		龙帝苍牙	5
		龙帝大苍铠	20.4
		龙帝苍月爪	7.2
		龙帝苍盔	7.2
		龙帝苍翼铠	23.4
	头	龙帝苍牙	30
		龙帝苍盔	70
	右手	龙帝大护腕	27
		龙帝大苍月刃	26
		龙帝苍月爪	47
	左手	龙帝大护腕	27
		龙帝大苍月刃	26
		龙帝苍月爪	47
	背部喷射器	发冰晶	33
		龙帝苍翼铠	67
14～15	捕食	发冻晶	5
		龙帝硬金丝	14.6
		龙帝大护腕	22.4
		龙帝大苍牙	5
		龙帝大苍铠	22.4
		龙帝大苍月爪	5
		龙帝大苍盔	5
		龙帝大苍翼铠	20.6
	头	龙帝大苍牙	30
		龙帝大苍盔	70
	右手	龙帝大护腕	37
		龙帝大苍月刃	35
		龙帝大苍月爪	28
	左手	龙帝大护腕	37
		龙帝大苍月刃	35
		龙帝大苍月爪	28
	背部喷射器	发冻晶	33
		龙帝大苍翼铠	67

赤红卡利古拉

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	辉冰晶	5
		炽帝锐甲	5
		炽帝血晶翼	6.5
		炽帝心核	6.3
		炽帝锐甲	19.2
		炽帝赤盔	9.8
		炽帝热环	19.2
		炽帝散热筒	19.2
		炽帝爆刃	9.8
		炽帝爆护手	
	右手	炽帝锐甲	17
		炽帝爆刃	43
		炽帝爆护手	40
	左手	辉冰晶	17
		炽帝赤盔	43
	背部喷射器	炽帝热环	40
		炽帝锐甲	26
		炽帝血晶翼	15
		炽帝散热筒	59

异体卡利古拉

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	饰龙帝牙	5
		饰龙帝铠	22
		饰龙帝丝	11
		饰龙帝爪	5.3
		饰龙帝盔	5.3
		饰龙帝翼铠	23.2
		饰龙帝护手	23.2
		赤光晶	5
	头角	饰龙帝牙	30
		饰龙帝盔	70
	右手	饰龙帝刃	31
		饰龙帝爪	37
		饰龙帝护手	32
	左手	饰龙帝刃	31
		饰龙帝爪	37
		饰龙帝护手	32
	背部喷射器	饰龙帝翼铠	67
		赤光晶	33
14～15	捕食	饰龙帝牙	5
		饰龙帝大铠	21.4
		饰龙帝金丝	10.7
		饰龙帝锐爪	5.1
		饰龙帝盔	7.6
		饰龙帝硬翼铠	22.6
		饰龙帝硬护手	22.6
		赤光晶	5
	头角	饰龙帝牙	30
		饰龙帝盔	70
	右手	饰龙帝刃	40
		饰龙帝锐爪	32
		饰龙帝硬护手	28
	左手	饰龙帝刃	40
		饰龙帝锐爪	32
		饰龙帝硬护手	28
	背部喷射器	饰龙帝硬翼铠	57
		赤光晶	43





加姆系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
加姆	火	冰	头、手甲、后脚	手甲、后脚
马尔杜克	火	冰	头、手甲、后脚	手甲、后脚

攻击方式

灼热连击： 用右爪往前方挥动两次，再用双爪拍向地面产生爆破。拍向地面前会修正方向，建议绕到其背后回避。

爆炎突进： 展开手甲，对着目标使出带有火焰的突进。

拍击爆破： 展开手甲，伸长右爪拍向前方，右爪的落地点会产生爆破效果。

拍击： 跑到目标前，伸长右爪往前方拍击。

连续爪击： 用右爪和左爪连续攻击周围。

飞扑： 跳起扑向前方，飞扑结束后会有短暂的威吓动作。

重压： 跳到空中后对目标使出重压。

跳跃爆破： 跑向目标后跳过目标，经过目标上方时会产生爆破。

突进爆破： 跑向目标后对目标放出爆破效果，同时自身会后跳。

溶解岩： 展开手甲，然后往前方3个方向丢出3块溶解岩。

放热爆破： 马尔杜克的专属招式。展开手甲后，在自身周围产生爆破效果。

灼热风暴： 马尔杜克的专属招式。展开手甲后双爪拍向前方，在前方会产生火焰风暴。

战斗攻略



加姆系荒神的速度比较慢，无论用任何武器都能轻松讨伐，但要注意其活性化后速度会变快，某些平时较易回避的大范围招式会变得稍微有点难回避。走位时尽量绕到其侧面再展开攻击。将手甲破坏后，它们的攻击力会下降，带有爆破效果的招式，攻击范围会减小，所以战斗时优先击破手甲，会让战斗更加轻松。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
加姆	头	头	头、身体	手甲	头、身体	–	头、手甲、身体、后脚	–	–
马尔杜克	头	头	头、身体	手甲	头、身体	–	头、手甲、身体、肩、后脚	–	–

素材掉落表

加姆

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	魔狼强韧装甲	35.1
		魔狼灼热银爪	5
		魔狼灼眼晶	5
		魔狼灼银牙	24.2
		魔狼灼热发	30.7
	头	魔狼灼眼晶	40
		魔狼灼银牙	60
	手甲	魔狼强韧装甲	30
		魔狼灼银护手	51
		魔狼真灼热体	19
	后脚	魔狼强韧装甲	75
		魔狼灼热银爪	25
14～15	捕食	魔狼真硬装甲	34.8
		魔狼灼热银爪	5
		魔狼灼热眼晶	5

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	魔狼灼热银牙	17.4
		魔狼灼热发	37.8
	头	魔狼灼热眼晶	40
		魔狼灼热银牙	60
	手甲	魔狼真硬装甲	22
		魔狼灼热银护手	48
		魔狼真灼热体	30
	后脚	魔狼真硬装甲	57
		魔狼灼热银爪	43

马尔杜克

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	赤蚀狼之丰银爪	5
		赤蚀狼之狱炎牙	9.2
		赤蚀狼之狱炎发	19.9
		赤蚀狼之钢铠护手	11.9

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	赤蚀狼之神酒	5.8
		赤蚀狼之钢皮	11.9
		赤蚀狼之万里耳	6.1
		赤蚀狼之翻翼	30.2
	头	赤蚀狼之狱炎牙	45
		赤蚀狼之万里眼	30
		赤蚀狼之万里耳	25
	手甲	赤蚀狼之狱炎晶	29
		赤蚀狼之钢铠护手	71
	后脚	赤蚀狼之丰银爪	18
		赤蚀狼之钢皮	82
14～15	捕食	赤蚀狼之丰银爪	5
		赤蚀狼之劫炎牙	6.1
		赤蚀狼之劫炎发	13.2
		赤蚀狼之钢铠护手	17.7
		赤蚀狼之清神酒	5

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	赤蚀狼之钢皮	17.7
		赤蚀狼之万里耳	9.1
		赤蚀狼之大翻翼	26.2
	头	赤蚀狼之劫炎牙	27
		赤蚀狼之万里眼	33
		赤蚀狼之万里耳	40
	手甲	赤蚀狼之劫炎晶	20
		赤蚀狼之钢铠护手	80
	后脚	赤蚀狼之丰银爪	23
		赤蚀狼之钢皮	77



得缪戈

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
得缪戈	冰	火、神	头、左前脚肉、右前脚肉	左前脚肉、右前脚肉

攻击方式

猛突：头贴着地面，对目标猛突，有一定的追踪性。

冰块：展开手甲，对前方发射5发冰块。

冰球：展开手甲，对前方发射3发冰球。攻击范围较大，建议绕到其后方回避。

重压：前脚伸长将上半身挺起后，立即原地重压，在自身附近的地面产生大范围的冲击波，跳起即可回避。

拍击：伸长左前脚后往前方拍去。

横扫：用左前脚从右往左横扫眼前的敌人。

反作用突进：往前方伸长右前脚后，让自身缩向右前脚方向达到突进效果。

前踢：伸长右前脚踢向前方，准备时间较短。

冰柱：使用时头部会放出光芒，在目标脚底产生冰柱。

冰柱×4：使用时头部会放出光芒，在前方扇形范围内产生4枚冰柱。

战斗攻略

得缪戈的速度非常慢，除了前踢外，其他招式的准备动作时间都很长，让玩家有足够时间回避。它的弱点在于头部、左前脚和右前脚的肉，两脚的肉需要其做出特定动作时才会露出来，主要出现在各种招式的准备动作中，只要找到不会被打到的安全位置，对弱点展开猛攻即可，冰块、冰球和重压这三招都比较好回避，可以从这几招下手。打出倒地硬直后BOSS也会长时间露出弱点，是进攻的好时机。另外，BOSS对远程武器比较有抗性，建议用近身武器与其作战。



荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
得缪戈	头、左前脚肉、右前脚肉	头、左前脚肉、右前脚肉	头、左前脚肉、右前脚肉	–	头	头、左前脚肉、右前脚肉、后脚肉	–	–	头、左前脚肉、右前脚肉、后脚肉

素材掉落表

得缪戈

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	暗神之真水晶	5
		暗神之邪面具	9.2
		暗神之真柔毛	13.3
		暗神之硬石蹄	6.2
		暗神之双歪角	18
		暗神之天鹅绒铠	30.4
		暗神之真柱	12
		暗神之六芒星	5.9

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	头	暗神之邪面具	31
		暗神之邪眼石	25
		暗神之双歪角	44
	右前足肉	暗神之真水晶	15
		暗神之硬石蹄	29
		暗神之真柱	56
	左前足肉	暗神之真水晶	15
		暗神之硬石蹄	29
		暗神之真柱	56

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	暗神之真水晶	5
		暗神之真面具	6
		暗神之真柔毛	19.5
		暗神之硬石蹄	9.1
		暗神之双真角	11.7
		暗神之正天鹅绒铠	26.1
		暗神之真柱	17.6
		暗神之七芒星	5
	头	暗神之真面具	26

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	头	暗神之邪眼晶	21
		暗神之双真角	53
	右前足肉	暗神之真水晶	15
		暗神之硬石蹄	35
		暗神之真柱	50
	左前足肉	暗神之真水晶	15
		暗神之硬石蹄	35
		暗神之真柱	50

乌洛波罗斯系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
乌洛波罗斯	雷、神	火、冰、神	复眼、头角、脚	手、脚
乌洛波罗斯堕天	雷、神	神	复眼、头角、背骨	手、脚
天照	火	雷	女神像、头角、手	手、脚

攻击方式

乌洛波罗斯炮：用触手撑起身体后，对目标位置放出强光，被打中后会陷入昏迷状态，建议直接防御。

触手串刺：将右侧触手插入地面，在目标脚底串上来。

飞扑：往目标方向进行小跳跃。天照在落地时，会在地面产生冲击波。

前扑：伸长触手扑向前方。直线攻击距离较长。

重压：缓缓站起后，对原地重压，会在地面产生大范围冲击波，跳起即可回避。

触手横扫：伸长触手往前方连续进行3次横扫，被打中后会陷入昏迷状态，乌洛波罗斯堕天会横扫4次。

触手大回转：用触手进行360°横扫。

雷射：乌洛波罗斯的专属招式。用头角往前方射出雷射。

火柱扫射：天照的专属招式。全身发光后，对前方射出直线型火焰并扫射。

火球攻击：天照的专属招式。在手上产生两颗火球，先砸向地面后，再往目标身上丢去。火球的追踪性非常强，建议直接防御。

追踪火球：天照的专属招式。在自身前方放置3颗火球，它们会逐个飞向目标。

战斗攻略

乌洛波罗斯系荒神的体积很大，但行动速度却不慢，再加上大范围的攻击，在众荒神中属于比较难对付的一类。近战走位时尽量绕到其后脚处展开攻击，当看到BOSS准备使用重压时，尽快收招准备好起跳即可。由于破坏后脚后，后脚就会成为弱点，所以绕到后脚处集中火力进攻后脚是一个不错的战术。复眼/女神像的位置比较高，而且站在BOSS面前会比较危险，所以建议等到BOSS硬直倒地后再去头部进行输出破坏部位。顺带一提，乌洛波罗斯堕天的背骨就是背上长的像岩石一样的东西。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
乌洛波罗斯	复眼、手、脚	头角、脚	复眼、手、脚	脚	复眼、头角、脚	–	–	–	复眼、头角、脚
乌洛波罗斯堕天	复眼、手、脚	复眼、头角、脚	复眼、脚	脚、背骨	复眼、头角、背骨	–	–	–	复眼、头角、手、脚、背骨
天照	女神像	女神像、头角	女神像	脚、背骨	–	–	–	女神像、头角、手、脚	女神像、头角、手

素材掉落表

乌洛波罗斯

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	混沌真暗晶	5
		混沌光眼晶	5
		混沌大钢铠	15.5
		混沌神丝	5
		混沌神苔	17.6
		混沌大神毒	5
		混沌大骨	17.6
		混沌炮	5
		混沌雷角	8.1
		混沌雷爪	16.2
	复眼	混沌真暗晶	16
		混沌光眼晶	17
		混沌神苔	67
	头角	混沌真暗晶	15
		混沌炮	30
		混沌雷角	55
	脚	混沌神丝	45
		混沌大神毒	18
		混沌雷爪	37
14～15	捕食	混沌真暗晶	5
		混沌光眼晶	5
		混沌大钢铠	21.5
		混沌翁神纺丝	5
		混沌大神苔	19.8
		混沌大神毒	5
		混沌硬骨	18.8
		混沌大翁神炮	5
		混沌大翁雷角	5
		混沌大雷爪	9.9
	复眼	混沌真暗晶	30
		混沌光眼晶	30
		混沌大神苔	40
	头角	混沌真暗晶	31
		混沌大翁神炮	21
		混沌大翁雷角	48
	脚	混沌翁神纺丝	29
		混沌大神毒	42
		混沌大雷爪	29

乌洛波罗斯堕天

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	混沌翁神丝	12.1
		混沌翁神炮	6.9
		混沌翁雷角	6.9
		混沌光眼晶	5
		混沌神苔	20.4
		混沌大神毒	5
		堕天大钢铠	9.4
		堕天神光晶	5
		堕天大神爪	8.9
		堕天神大骨	20.4
	复眼	混沌光眼晶	15
		混沌神苔	67
		堕天神光晶	18
	头角	混沌翁神炮	42
		混沌翁雷角	43
		堕天神光晶	15
	背骨	混沌翁神丝	70
		混沌大神毒	15
		堕天大钢铠	15
14～15	捕食	混沌翁神纺丝	9.4
		混沌大翁神炮	5
		混沌大翁雷角	5
		混沌光眼晶	5
		混沌大神苔	19.2
		混沌大神毒	5
		堕天大钢铠	14.4
		堕天神辉晶	5
		堕天大神爪	13.7
		堕天大神大骨	18.3
	复眼	混沌光眼晶	27
		混沌大神苔	55
		堕天神辉晶	18
	头角	混沌翁神炮	42
		混沌大翁雷角	43
		堕天神辉晶	15
	背骨	混沌翁神纺丝	60
		混沌大神毒	20
		堕天大钢铠	20

天照

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	坚钢	9.7
		奥利哈尔钢	9.7
		破碎神机	9.8
		神煌妃之净土石	5
		神煌妃之神酒	6.2
		神煌妃之红贵铠	12.4
		神煌妃之红贵丝	6.5
		神煌妃之赤贵刃	9.7
		神煌妃之红贵铁	18.6
		神煌妃之红贵环	12.4
	女神像	神煌妃之荒魂	32
		神煌妃之净土石	15
		神煌妃之红贵环	53
	头角	坚钢	15
		神煌妃之赤贵刃	35
		神煌妃之红贵铁	50
	手	奥利哈尔钢	15
		神煌妃之红贵铠	57
		神煌妃之红贵丝	28
14～15	捕食	坚钢	11.6
		高纯度奥利哈尔钢	6
		破碎神机	11
		神煌妃之净土石	5
		神煌妃之清神酒	5
		神煌妃之红贵铠	17.4
		神煌妃之红贵丝	9
		神煌妃之红贵刃	6
		神煌妃之红贵铁	11.6
		神煌妃之红贵环	17.4
	女神像	神煌妃之和魂	22
		神煌妃之净土石	18
		神煌妃之红贵环	60
	头角	坚钢	15
		神煌妃之红贵刃	30
		神煌妃之红贵铁	55
	手	高纯度奥利哈尔钢	15
		神煌妃之红贵铠	50
		神煌妃之红贵丝	35



月读

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
月读	神	雷	月轮、头发、手	手、脚

攻击方式

突进： 变成四脚着地的状态后向目标突进。

蛇形突进： 变成四脚着地状态以蛇形轨迹向目标突进。把握不好回避位置建议直接防御。

月光弹： 变成四脚着地状态，然后往前方突进，在突进路径上会残留附带致命猛毒的能量球，过一段时间后能量球会形成光柱。

乱舞： 双手下垂，然后伸长双臂在原地进行5次乱舞，然后会瘫在地上一段时间。看到准备动作后向后回避两次即可避开，待其乱舞结束后可以趁机上前发动攻击。但要注意被命中后会进入昏迷状态。

连续挥鞭： 拿出光鞭后往正前方挥动两次。

突刺： 伸长右手刺向面前的目标。

光弹： 用左手往斜下方扇形范围射出光弹。

光弹连射： 浮到空中后，对目标连续射出带昏迷效果的光球。持续移动即可回避。

光镖： 变成四脚着地状态后依次往自身十字方向、斜向发出4发带有致命猛毒效果的光镖，跳起后即可回避。

突进光镖： 突进到目标前后使用光镖。看到其突进后赶紧远离并准备跳跃即可。

超新星： 浮到上空，然后在自身位置产生光柱，同时画面会剧烈摇晃，只要不进入光柱范围内即可。

收束新星炮： 将月轮置于头顶，发出雷射并进行360°扫射。此招仅对空中单位起作用，所以只要不跳起就不会中招，还可以趁机会攻击其脚部。

战斗攻略

月读比较棘手的技能都带有致命猛毒或昏迷效果，所以解毒锭可以说是必备道具，或者装备猛毒抗性和昏迷抗性的技能再来挑战，会让战斗轻松不少。BOSS对远程攻击的抗性较高，所以建议用近身武器来战斗。平时建议一直围着BOSS游走，等其出招后再进行反击，选择乱舞和收束新星炮这种有大破绽的招式来进行猛攻是个不错的选择。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
月读	月轮（活动时）	月轮、月轮（活动时）	月轮（活动时）	–	–	–	–	–	月轮、头、头发

素材掉落表

月读

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	圣灵药	10.3
		破碎神机	12.9
		神蚀翁之堕魂	5
		神蚀翁之苍月轮	10.3
		神蚀翁之斩铁发	5
		神蚀翁之苍钢铠	5.5
		神蚀翁之苍照眼	7.9
		神蚀翁之苍天锁链	15.5
		神蚀翁之苍天翼	15.5

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	神蚀翁之苍领巾	12.1
	月轮	圣灵药	43
		神蚀翁之堕魂	15
		神蚀翁之苍月轮	42
	头发	神蚀翁之斩铁发	20
		神蚀翁之苍天翼	65
		神蚀翁之苍领巾	15
	手	破碎神机	15
		神蚀翁之苍钢铠	28
		神蚀翁之苍天锁链	57

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	圣灵药	12.1
		破碎神机	14.5
		神蚀翁之堕魂	5
		神蚀翁之苍月轮	14.5
		神蚀翁之斩钢发	5
		神蚀翁之苍钢铠	7.8
		神蚀翁之苍真眼	5
		神蚀翁之苍钢锁链	9.5
		神蚀翁之苍真翼	9.7
		神蚀翁之苍领巾	16.9

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	月轮	圣灵药	42
		神蚀翁之堕魂	15
		神蚀翁之苍月轮	43
	头发	神蚀翁之斩钢发	15
		神蚀翁之苍真翼	64
		神蚀翁之苍领巾	21
	手	破碎神机	15
		神蚀翁之苍钢铠	36
		神蚀翁之苍钢锁链	49



维纳斯

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
维纳斯	火、冰、雷、神	火	背部胶质体、右脚胶质体、左脚胶质体、臀部胶质体	前脚、左脚胶质体、右脚胶质体

攻击方式

挥击： 用左前脚往前方挥去。

追踪雷电： 在目标脚底产生雷电攻击，在雷电形成前会一直跟着目标，持续移动即可回避，女体将手往下挥后就会产生雷电。

追踪电球： 女体往自身正前方放置一颗大电球，然后电球会飞向目标，但飞行范围只限于自身前方，所以后方为安全区域。

带电突进： 使用前女体会双手放出光芒并作出两手张开的姿势，然后会全身带电对目标突进，突进结束后会往自身周围放电。避开后切忌追尾，绕到其侧面等待进攻机会，若其突进后使用臀部冰弹，则是进攻的好时机。

连续突进： 使用前女体会双手放出光芒，但不会张开，之后会双角带电对目标突进，经过目标后会漂移改变方向继续突进，共突进3次，最后一次突进后会原地打转并产生硬直，之后必定会接臀部冰弹。

后退： 当目标在其后方时才会使用，左侧脚部胶质体伸出触手后整体快速后退。

臀部冰弹： 在各种突进动作后会趴在地面，从臀部胶质体中往后放扇形范围射出数发冰属性弹，建议直接防御，若距离BOSS足够近的话及时绕到其侧面还可以进行反击。

飞弹： 抬起前身，从背部胶质体中放出数枚带有致命漏电效果的飞弹，往前方扇形范围飞去。

交叉挥击： 从两脚的胶质体中伸出触手向前方挥去。

猛毒回旋： 从两脚的胶质体中伸出触手后，原地回转一圈。攻击带有致命猛毒的效果，使用前自身下方会渗出毒液，看到后要立即防御。

闪电力场： 在自身正前方产生小范围雷电。

雷电龙卷： 破坏2个胶质体后才会使用的招式。在自身周围产生6个雷电龙卷风后向外扩散，除了自身正前方的两个龙卷风外，其他的都有追踪性。

战斗攻略

维纳斯体型较大，攻击动作也不慢，平时尽量在其侧面游走，然后寻找机会从后方进攻，在其收招后立即拉远距离继续游走，否则很有可能被猛毒回旋或飞弹这种能波及到自身周围又带有异常状态的招式攻击到。维纳斯共有左脚、右脚、背部、臀部这四个胶质体，破坏后相对部位的攻击就会失效。破坏了背部胶质体后，BOSS就不会使用飞弹；破坏臀部胶质体后就不会使用臀部冰弹；破坏了左脚或右脚的胶质体后，该侧就不会伸出触手。所以战斗中建议优先破坏胶质体，会让战斗轻松很多。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
维纳斯	女体	女体	女体、脚部胶质体（倒地时）	女体、角、背部胶质体、脚部胶质体（倒地、冲刺时）、臀部胶质体（倒地、冲刺时）	女体、背部胶质体、脚部胶质体（倒地、冲刺时）、臀部胶质体	女体、背部胶质体、脚部胶质体、臀部胶质体	–	–	–

素材掉落表

维纳斯

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	美神真壳	24.1
		美神真兽角	24.1
		美神胶质体	15.5
		美神腐钢	36.3
	背部胶质体	战王重硬装甲	33
		战王超感觉器	16
		战王超耐冲体	33
		战王高纯油	18
	右足胶质体	超缩光体	18
		女神华钢	33
		女神华纹胶壳	33
		女神猛毒粉	16
	左足胶质体	骑士血晶	16
		骑士钢	33
		骑士上铠	33
		最上等润滑油	18
	臀部胶质体	龙种血晶	15
		龙种上油	23
		龙种大角	31
		龙种绚烂纹铠	31

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	美神真壳	33.9
		美神真兽角	33.8
		美神真胶质体	9.7
		美神真腐钢	22.6
	背部胶质体	战王重硬装甲	30
		战王超感觉器	19
		战王超耐冲体	30
		战王高纯油	21
	右足胶质体	超缩光体	21
		女神华钢	30
		女神华纹胶壳	30
		女神猛毒粉	19
	左足胶质体	骑士血晶	19
		骑士钢	30
		骑士上铠	30
		最上等润滑油	21
	臀部胶质体	龙种血晶	18
		龙种上油	26
		龙种大角	28
		龙种绚烂纹铠	28





神机兵系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
神机兵・长刀型	无	火、冰、雷、神	头、背部、左手	右手、脚
神机兵・大剑型	无	火、冰、雷、神	头、背部、左手	右手、脚
失控神机兵・长刀型	无	火、冰、雷、神	头、背部、左手	右手、脚
失控神机兵・大剑型	无	火、冰、雷、神	头、背部、左手	右手、脚
白铁神机兵・长刀型	无	火、冰、雷、神	头、背部、左手	右手、脚
白铁神机兵・大剑型	无	火、冰、雷、神	头、背部、左手	右手、脚

攻击方式

垫步斩：往右侧移动后向前方挥动武器。

纵斩：高高跳起后对目标使用纵斩。

3连射：将武器变成枪型态，对前方连射3发子弹。白铁神机兵连射时会改变射击方向。

纵向炮弹：对空中发射一枚炮弹，炮弹会落在目标位置。

冲刺纵斩：长刀型的专属招式。冲到目标面前对目标使用纵斩，横向回避即可。

3连跳跃纵斩：长刀型的专属招式。原地咆哮后，对目标连续使用3次跳跃纵斩，每次纵斩都会修正攻击方向，在其跳起后横向回避即可。

灭多斩：长刀型的专属招式，活性化后才会使用。向周围连续使用5次斩击。

蓄力横斩：大剑型的专属招式。咆哮后对前方使用纵斩，然后会往剑上蓄积能量，之后顺时针进行横扫。范围较大，看到其武器有变化后要立即向后回避。

蓄力纵斩：大剑型的专属招式，活性化后才会使用。蓄力后高高跳起，对目标使用纵斩。

战斗攻略

神机兵的动作较慢，而且攻击破绽较大，熟悉后很容易回避掉所有招式。战斗时尽量绕到其侧面或后方攻击脚部，等其倒地后在集中火力攻击弱点。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
神机兵・长刀型	头、背部、左手	头、背部	头、背部、右手	头、背部	头、背部	头、背部	头、背部	头、背部、右手、脚	头、背部
神机兵・大剑型	头、背部、左手	头、背部	头、背部、右手	头、背部	头、背部、右手	头、背部	头、背部	头、背部、右手、脚	头、背部
失控神机兵・长刀型	头、背部、左手	头、背部	头、背部、右手	头、背部	头、背部、右手	头、背部	头、背部	头、背部、右手、脚	头、背部
失控神机兵・大剑型	头、背部、左手	头、背部	头、背部、右手	头、背部	头、背部、右手	头、背部	头、背部	头、背部、右手、脚	头、背部
白铁神机兵・长刀型	头、背部、左手	头、背部	头、背部、右手	头、背部	头、背部	头、背部	头、背部	头、背部	头、背部、右手、左手、脚
白铁神机兵・大剑型	头、背部、左手	头、背部	头、背部、右手	头、背部	头、背部	头、背部	头、背部	头、背部	头、背部、右手、左手、脚

素材掉落表

注：由于神机兵・长刀型、神机兵・大剑型只会出现在难易度6的任务中，故这里不再列出其素材掉落的数据，素材掉落详情请参照《PSV专辑Vol.6》的攻略。两种白铁神机兵的素材和掉落率完全一致，这里就只列出一个列表。

失控神机兵・长刀型

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	虚兵真铠	11.2
		虚兵机蚀脚甲	28.6
		虚兵机真枪	5
		虚兵机蚀盔	16.9
		虚兵刺突刃	18.8
		虚兵蚀铁	8.9
		虚兵真神机	5.6
		虚兵耐冲体	5
	头	虚兵机蚀盔	73
		虚兵真赤辉核	27
	背部	虚兵真铠	48
		虚兵蚀铁	36
		虚兵耐冲体	16
	左手	虚兵真铠	49
		虚兵机真枪	15
		虚兵蚀铁	36
14～15	捕食	虚兵真铠	19
		虚兵机真脚甲	28.2
		虚兵机真枪	5
		虚兵机真盔	12.7
		虚兵刺贯刃	14.1
		虚兵真铁	6.6
		虚兵真神机	9.4
		虚兵断冲体	5
	头	虚兵机真盔	62
		虚兵真赤辉核	38
	背部	虚兵真铠	57
		虚兵真铁	28
		虚兵断冲体	15
	左手	虚兵真铠	57
		虚兵机真枪	17
		虚兵真铁	26

失控神机兵・大剑型

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	虚兵真铠	11.2
		虚兵机蚀脚甲	28.6
		虚兵机真枪	5
		虚兵机蚀盔	16.9
		虚兵斩铁刃	18.8
		虚兵蚀铁	8.9
		虚兵真神机	5.6
		虚兵耐冲体	5
	头	虚兵机蚀盔	73
		虚兵真赤辉核	27
	背部	虚兵真铠	48
		虚兵蚀铁	36
		虚兵耐冲体	16
	左手	虚兵真铠	49
		虚兵机真枪	15
		虚兵蚀铁	36
14～15	捕食	虚兵真铠	17.6
		虚兵机真脚甲	26.1
		虚兵机真枪	5
		虚兵机真盔	11.8
		虚兵斩戟刃	19.6
		虚兵真铁	6.1
		虚兵真神机	8.8
		虚兵断冲体	5
	头	虚兵机真盔	62
		虚兵真赤辉核	38
	背部	虚兵真铠	57
		虚兵真铁	28
		虚兵断冲体	15
	左手	虚兵真铠	57
		虚兵机真枪	17
		虚兵真铁	26

白铁神机兵・长刀型&大剑型

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	气狐之辉核	5
		气狐之机盔	19.2
		气狐之肝	6.6
		气狐之金丝	5
		气狐之金冲材	9.8
		气狐之战甲	19.2
		气狐之千里眼	6.3
		气狐之尊毛	19.2
		气狐之内布	9.8
	头	气狐之辉核	17
		气狐之机盔	43
		气狐之内布	40
	背部	气狐之肝	15
		气狐之金丝	26
		气狐之尊毛	59
	左手	气狐之金丝	17
		气狐之金冲材	40
		气狐之战甲	43



零号神机兵

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
零号神机兵	雷、神	火、冰	头、右手、胸部	头、右手

攻击方式

回旋冲刺： 左手上前一步后对目标冲刺，然后闪到目标后方。回避时建议往其右侧回避。

雷射柱： 站起来后往空中发出雷射，雷射会分3次落到目标位置，持续移动即可回避。

5向雷射： 破坏两个部位后才会使用的招式。往前方5个方向吐出雷射。

雷球： 展开胸部装甲后，往前方扇形范围射出3发雷球，雷球移动一段距离后会自动爆炸。若在其正面时建议直接防御。

能量剑： 在右手集中能量形成长剑后，往前方挥动两次。第二次挥动时可跳跃回避。

突击斩： 往自身后方跳跃一段距离后，用右手的能量剑直接对目标使用纵斩。

捞击： 用左手往前方捞去。

断罪铁锤： 在自己身下放出一颗雷球后，用左手将雷球压破，往自身周围放出冲击波。范围非常大，近身时看到后最好防御。

战斗攻略

与零号神机兵作战时，除了断罪铁锤外，其他招式都不会波及到背后，但它的弱点都位于其前方，从背后展开攻击无法有效地攻击到弱点，要破坏弱点部位的话，平时建议在其右前方展开攻击，除了要注意雷球和能量剑的第二段攻击外，其他的招式都可以无视，遇到断罪铁锤的话直接防御即可。



另外，破坏部位后，BOSS的部分技能会弱化。破坏头部后，雷射柱会变成一发，给玩家创造了攻击机会；破坏胸部后放出的雷球数会减少；破坏右手后，能量剑将不再出现，与能量剑相关的招式范围会大幅缩小。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
零号神机兵	头、胸部	头、胸部	头、胸部	背部	右手、背部	头、右手、胸部	头、右手、胸部	–	–

素材掉落表

零号神机兵

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	虚神圆月刀	5
		虚神豪织维	33.9
		虚神强韧腕	11.4
		虚神真角	7.7
		虚神真钢	15.3
		虚神魔重炮	11.4
		虚神魔饰	15.3
	头	虚神真角	24
		虚神真钢	47
		虚神罗刹眼	29
	右手	虚神圆月刀	16
		虚神强韧腕	36
		虚神魔饰	48
	胸部	虚神真钢	42
		虚神真机核	26
		虚神魔重炮	32
14～15	捕食	虚神圆月大刀	5
		虚神豪织维	32.8
		虚神豪腕	6.7
		虚神真角	10
		虚神真钢	19.4
		虚神真重炮	6.7
		虚神魔饰	19.4
	头	虚神真角	33
		虚神真钢	48
		虚神修罗眼	18
	右手	虚神圆月大刀	15
		虚神豪腕	28
		虚神魔饰	57
	胸部	虚神真钢	55
		虚神真机核	20
		虚神真重炮	25

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

世界开拓者系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
世界开拓者	无	无	胸部	胸部、身体
恩赫里亚	无	火、冰、雷、神	头、胸部、剑	胸部、身体

攻击方式

剑斩： 操纵六把剑往前方斩击，准备动作时间短，在其正前方时最好选择防御。

突进： 向目标突进后，用右侧的3把剑上挑，回避时尽量往BOSS左侧回避，或在BOSS上挑前绕到BOSS后方均可。

光墙： 将所有的剑立在周围产生光墙，准备时间较长，近身时往后垫步一次即可避开。

光弹： 让身边的六把剑在头顶回旋，然后对目标放出3颗光球，光球落地后会形成光柱。

雷射： 对前方发出雷射，雷射消失后会出现四发有追踪性的小光弹，持续移动即可回避。

御剑术： 自身后退一个身位，让6把剑在原本的位置落下。在其正前方时很难回避，防御是个好选择。

剑舞： 操纵剑进行横斩，先是分别用右边3把剑和左边3把剑往前方斩击，然后让所有剑围着自身顺时针旋转再往外扩散。攻击范围非常广，防御即可。

一闪攻击： 活性化后才会使用的招式。身上放出红光并拿起一把剑往前突刺一段距离，在经过路径上会产生斩击效果。避开轨道或防御即可。

战斗攻略

世界开拓者系荒神的攻击收招速度很快，而且大部分招式都会攻击到自身周围，所以用攻速慢的武器比较难找到安全的攻击机会，经常会发生刚接触到BOSS后它就要出下一招的情况。光墙和光弹这两个招式是让玩家近身的好机会，光墙可以用攻击范围较大的武器进攻或直接捕食以保证神机解放状态，光弹则可以直接走到BOSS后方直接展开反击。建议平时多和BOSS打游击战，然后再消耗OP用远程弹药强攻。



荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
世界开拓者	胸部	胸部	胸部	胸部	胸部	胸部	胸部	胸部	胸部
恩赫里亚	胸部	胸部	胸部	胸部	头、胸部	头、胸部、剑	头、胸部、剑	头、胸部、剑	头、胸部、剑

素材掉落表

注：世界开拓者不会掉落素材。

恩赫里亚

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	饰虚抱铠	36.1
		饰虚抱钢	36.1
		饰虚抱神机	5
		饰虚抱石	7.4
		饰虚抱头	7.7
		饰虚抱腕	7.7

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	头	饰虚抱头	100
	胸部	饰虚抱铠	34
		饰虚抱核	32
		饰虚抱钢	34
	剑	饰虚抱钢	46
		饰虚抱腕	54
14～15	捕食	饰虚抱大铠	34

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	饰虚抱硬钢	34
		饰虚抱神机	6.9
		饰虚抱光石	6.9
		饰虚抱头	10.9
		饰虚抱重腕	7.3
	头	饰虚抱头	100
	胸部	饰虚抱大铠	29

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	胸部	饰虚抱核	42
		饰虚抱硬钢	29
	剑	饰虚抱硬钢	46
		饰虚抱重腕	54

九尾系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
九尾	神	火、神	头、胸部、中间的尾巴	前脚、后脚
骸九尾	冰、神	雷	头、胸部、中间的尾巴	前脚、后脚
祸津九尾	神	火、神	头、胸部、中间的尾巴	前脚、后脚

攻击方式

跳跃踩踏： 高高跳起后对目标踩去，落地后会产生冲击波，看到起跳后横向回避即可。

螺旋漆黑球： 原地放出一颗能量球，在原地停留半秒后会向前方飞去，飞行时能量球会原地旋转。

扩散漆黑球： 放出数个漆黑球，落地后会扩散。漆黑球飞得很慢，及时收招的话有足够的时间回避。

光柱： 往前以回身跳的动作移动一个身位，在前方扇形范围内出现4条光柱。

漆黑疾走： 自身前方地面出现冲击波，之后自身跟着冲击波直线向前突进。

疾走漆黑球： 尾部出现紫色光芒，然后一边往前突进一边洒下能量球，能量球落地后会爆炸。

侧撞： 用身体往前撞击，之后会后跳回原地，发生速度很快，所以战斗时尽量不要站在其正面。

尾部雷射： 尾巴竖起，然后对前方发射数条有追踪性的雷射光线，骸九尾会连续发射两次。

真·尾部雷射： 尾巴竖起，同时尾巴附近会出现红色光芒，之后往自身前方发射有追踪性的雷射光线，光线落地后会形成光柱。

冲击波： 直接使出后空翻动作，同时会往前放出黑色的冲击波。骸九尾使用这招时还会往斜前方发出冲击波。

龙卷风： 使用前会挺起上半身，然后原地进行扫尾，在周围产生龙卷风。骸九尾使用时会有二段龙卷风。

玉藻之波动： 祸津九尾的专属招式。在自身周围展开防护罩后，往前方射出雷射并扫射。建议直接防御。

战斗攻略

九尾系荒神的行动比较敏捷，招式收招也比较快，战斗时尽量不要和其面对面，要在其侧面游走打游击战。九尾系对近战玩家最大的威胁就是龙卷风了，而骸九尾的龙卷风有两段，第二段龙卷风的范围比第一段还要大，所以看到准备动作后还是直接防御为好。祸津九尾在活性化后会在原地放出杀生石，在杀生石的影响范围内，玩家的体力上限会不断地减少，离杀生石越近，减少的速度就越快。在小地图上会显示杀生石的影响范围，尽快跑出范围外为好，另外此时在其他小型荒神处也会有小范围杀生石的效果。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
九尾	头、胸铠	头、胸铠、中间的尾巴	头、胸铠	胸铠	胸铠	头、胸铠、前脚、后脚、中间的尾巴	–	–	头、胸铠、前脚、后脚、中间的尾巴
骸九尾	头、胸铠	头、胸铠、中间的尾巴	头、胸铠	胸铠	胸铠	–	–	头、胸铠、前脚、后脚、中间的尾巴	–
祸津九尾	头、胸铠	头、胸铠、中间的尾巴	头、胸铠	胸铠	胸铠	头、胸铠、前脚、后脚、中间的尾巴	–	–	头、胸铠、前脚、后脚、中间的尾巴

素材掉落表

九尾

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
9～11	捕食	天狐之大锦铠	11.6
		天狐之银丝	17.5
		天狐之血晶	5
		天狐之铁扇	9
		天狐之刀发	19.4
		天狐之大羽衣	25.9
		天狐之大尾毛	11.6
	头	天狐之眼石	27
		天狐之银丝	73
	胸铠	天狐之肝	18
		天狐之大锦铠	67
		天狐之血晶	15
	中间的尾巴	天狐之铁扇	43
		天狐之大尾毛	57
12～13	捕食	天狐之大锦铠	17.5
		天狐之硬银丝	11.6
		天狐之血晶	5
		天狐之钢扇	5.9
12～13	捕食	天狐之钢刀发	12.9
		天狐之大羽衣	29.6
		天狐之大尾毛	17.5
	头	天狐之千里眼	21
		天狐之硬银丝	79
	胸铠	天狐之肝	22
		天狐之大锦铠	60
		天狐之血晶	18
	中间的尾巴	天狐之钢扇	31
		天狐之大尾毛	69
14～15	捕食	空狐之辉锦铠	11.7
		空狐之尊尾	11.7
		空狐之华羽衣	25.8
		天狐之硬银丝	17.5
		天狐之血晶	5
		天狐之钢扇	8.8
		天狐之钢刀发	19.5
	头	天狐之千里眼	27
		天狐之硬银丝	73
14～15	胸铠	空狐之辉锦铠	50
		天狐之肝	28
		天狐之血晶	22
	中间的尾巴	空狐之尊尾	57
		天狐之钢扇	43

骸九尾

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	饰天狐之大尾	12.5
		饰天狐之刀发	13.9
		饰天狐之银丝	18.8
		饰天狐之血石	5
		饰天狐之铁扇	9.5
		饰天狐之大羽衣	27.8
		饰天狐之锦铠	12.5
	头	饰天狐之千里眼	20
		饰天狐之银丝	80
	胸铠	饰天狐之肝	24
		饰天狐之血石	19
14～15	胸铠	饰天狐之锦铠	58
	中间的尾巴	饰天狐之大尾	57
		饰天狐之铁扇	43

祸津九尾

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	空狐之辉锦铠	13.7
		空狐之极刀发	15.3
		空狐之金丝	13.8
		空狐之金扇	6.9
		空狐之尊尾	13.8
		空狐之华羽衣	30.6
		天狐之血晶	5.9
	头	空狐之金丝	79
		空狐之千里眼	21
	胸铠	空狐之辉锦铠	59
		空狐之肝	16
		天狐之血晶	25
	中间的尾巴	空狐之金扇	33
		空狐之尊尾	67



高文系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
克仑高文	冰	雷	头、翼手、后脚	后脚
玛格那高文	神	冰	头、翼手、翼爪、后脚	后脚

攻击方式

挥击：右翼手伸出手刀后往前方挥舞，速度较快，看到后最好优先选择防御。

踏步爪击：向前跨一大步后，用左翼手往前挥舞。

拍击：快速突进后用左翼手往地面拍击，突进速度很快，往其右侧回避即可。

跳跃扣杀：高高跳起压向目标，使用前会有个后退的小动作，在其起跳后横向回避即可。

旋风斩：出招之前左翼手会伸出手刀并且向后举起，之后会使出旋风斩并跃起。攻击判定靠前方，身后或者左后方是盲点。

突进斩：冲刺一段距离然后用右翼手的手刀斩击，防御即可。

冲刺斩：往前冲刺后用手刀往前方攻击两次，攻击完毕后会后跳。在其冲刺时从两侧绕过即可。

断风刃：右翼手横斩，同时会放出气刃往前方直线攻击，刃比较宽但是范围不广，在两侧可以无视，而如果在正前方建议防御。

跳跃捶地+突刺：用拳头锤向前方的地面然后调整身体方向，之后使出突刺。攻击通常是左拳，捶地的攻击躲过之后要留意他的右翼手手臂有没有伸出刀刃，有的话就要防御，或者往两侧躲开，因为接下来它会使用突刺攻击。突刺动作有方向修正但是没有诱导，所以比较好躲。个人建议躲开，因为之后可以马上反击。

双手拍地后跳：招式发动快但范围较小，不站在它正前方就没事。

二连拳+后跳：边突进边使出二连拳攻击，攻击完之后会后跳，判定是前方，从两侧躲过之后可以马上跑位追击。

侧撞拍击：玛格那高文的专属招式。用身体往前方侧撞后用右翼手拍击。

冲击波：玛格那高文的专属招式。在翼手或后脚处会产生粉红色的粒子光芒，一定时间后会发出冲击波。没有任何准备动作，自动发动，所以近战时要注意BOSS身上是否有粒子。

剑气雷射：玛格那高文的专属招式，活性化后才会使用。双手张开咆哮后，迅速挥动两翼的手刀并放出5发光弹，光弹落地后会产生雷射柱。



战斗攻略

作为封面怪的高文系都非常难对付。它的攻击和移动运动速度都很快，而且攻击范围很广，贪刀的话会死得很惨。另外还有就是它的动作幅度很大，经常跳到视野外侧，就算用锁定，镜头跟上它的瞬间可能攻击就已经在眼前了。面对这种情况，在看不到BOSS的时候，一定要第一时间朝它的方向防御，然后重新调整视角。

玛格那高文的攻击节奏更快，除非是出现大硬直不然很少机会能让玩家打完一套连段。建议用灵活的武器比如短剑和长剑来应战。战术最好采用游击战，打几下就远离，观察好情况后再进攻。大剑也可以多用起手较快的“垫步□攻击”突袭。

平时尽量少站在BOSS的正前方，最理想的进攻位置是后腿两侧，不过还是要注意它能波及到身后的部分招式。预判到它要出招时务必要第一时间防御。不过该系BOSS在连续攻击一段时间后会有短时间停留在原地休息，此时是进攻的好时机。

另外，对付玛格那高文的时候要注意它的翼手有没有发出粉红色的粒子光芒，如果有，千万别靠近双手或者后腿的位置，否则会被冲击波炸飞。由于这一招是自动发动的，所以完全不会影响它的动作，即使是倒地时，身上也有可能会有光芒。将臂甲破坏后就不会再触发冲击波了，所以战斗时最好优先破坏臂甲。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
克仑高文	头、后脚	头、翼手	头、翼手、前脚、后脚	翼手	身体	–	–	头、翼手、翼爪、前脚、后脚	–
玛格那高文	头、后脚	头、翼手	头、翼手、前脚、后脚	翼手	身体	–	头、翼手、翼爪、臂甲、前脚、后脚	–	–

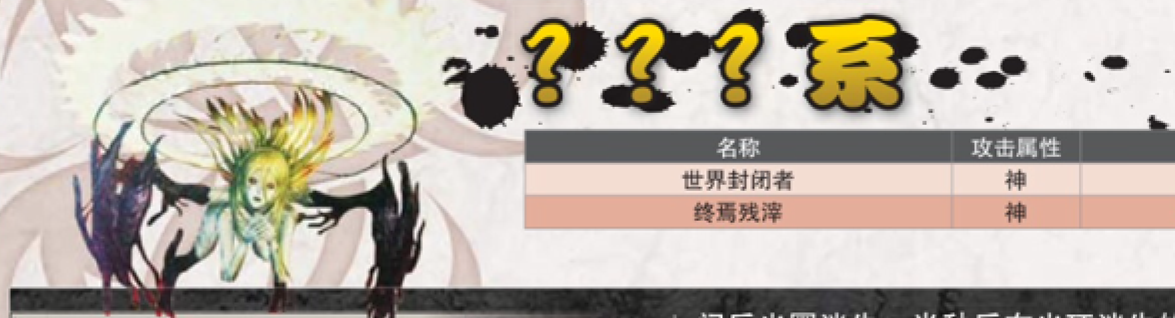
素材掉落表

克仑高文

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
9～10	捕食	黑兽铠片	43.9
		黑兽小爪	21.9
		黑兽神酒	6
		黑兽盔	18.8
		黑兽毛	9.4
	头	黑兽小牙	29
		黑兽盔	71
	翼手	黑兽小爪	16
		黑兽翼腕片	84
	后脚	黑兽铠片	46
		黑兽毛	54
12～13	捕食	黑兽铠	37.5
		黑兽爪	18.7
		黑兽神酒	7.6
		黑兽盔	24.1
		黑兽毛	12
12～13	头	黑兽牙	27
		黑兽盔	73
	翼手	黑兽爪	16
		黑兽翼腕	84
	后脚	黑兽铠	36
		黑兽毛	64
14～15	捕食	黑兽铠	41.5
		黑兽爪	28.7
		黑兽清神酒	5.2
		黑兽大盔	16.4
		黑兽硬毛	8.2
	头	黑兽牙	38
		黑兽大盔	62
	翼手	黑兽爪	23
		黑兽翼腕	77
	后脚	黑兽铠	56
		黑兽硬毛	44

玛格那高文

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
12～13	捕食	饰黑兽铠	41.5
		饰黑兽神酒	5.6
		饰黑兽石	5.6
		饰黑兽爪	20.7
		饰黑兽盔	17.7
		饰黑兽毛	8.9
	头	饰黑兽牙	29
		饰黑兽盔	71
	翼手	饰黑兽爪	16
		饰黑兽翼腕	84
	臂甲	饰黑兽爪	16
		饰黑兽翼腕	84
	后脚	饰黑兽铠	46
		饰黑兽毛	54
14～15	捕食	饰黑兽纹铠	38.6
		饰黑兽清神酒	5.3
14～15	捕食	饰黑兽石	7.9
		饰黑兽锐爪	19.3
		饰黑兽突盔	16.5
		饰黑兽毛	12.4
	头	饰黑兽牙	38
		饰黑兽突盔	62
	翼手	饰黑兽锐爪	16
		饰黑兽翼腕	84
	臂甲	饰黑兽锐爪	16
		饰黑兽翼腕	84
	后脚	饰黑兽纹铠	36
		饰黑兽毛	64



???系

名称	攻击属性	弱点属性	可破坏部位	倒地硬直部位
世界封闭者	神	火、冰、雷	头、前脚、后脚	前脚、后脚
终焉残滓	神	火、冰、雷	头、前脚、后脚	前脚、后脚

攻击方式

突进：往前方突进，有追踪性，绕到其侧面或后方即可，若无法回避请选择防御。

横扫：左手从右到左挥舞，挥舞痕迹的地面会有黑色物质出现并向周围散开，及时跳起回避即可。

光球：右手向前伸，并在自身周围放出数个光球，然后光球会集中飞向一个目标。

光球（突进）：双手张开，再迅速交叉，同时会在身边出现光球并高速飞向目标，光球出现之前BOSS身边会有光芒闪烁。

光球（放射）：双手前伸，同时手上会出现一个光球，然后光球会变成一道光击向目标。

神谕雷射：在我方全员头顶出现光圈，一定时间后光圈消失，半秒后在光环消失的地点会出现光柱。只需不断移动即可，不过要注意最好不要和同伴跑到一起。

神谕力场：在自身周围出放出有伤害判定的光芒，看到BOSS周边有大片闪光时及时跑出攻击范围即可。头部破坏后这招会附带致命猛毒效果。

终焉的记忆：将身边的光球全部升上空中，然后在自己周围随机地点掉落，掉落位置会有光芒提示，伤害非常高。

战斗攻略

本作剧情的最终BOSS，通关后出现的个体被称作“终焉残滓”。活性化后双眼会放出红光，光球和光环都会变成红色，光球的飞行速度都会变快，此时使用防御来代替垫步回避会比较安全。BOSS的弱点一般需要跳起才能够攻击到，若把握不好，可以选择攻击伤害吸收稍低一点的前脚，给BOSS造成倒地硬直后再集中火力攻击头部。BOSS的招式中，神谕力场、神谕雷射和终焉的记忆的伤害都非常高，回避时要注意。

BOSS平时的移动方式只有突进，在突进的时候是有攻击判定的，周围也会产生黑色物质，所以建议此时使用远程攻击或者吃药回复。另外，黑色物质和BOSS的肉身攻击（突进和横扫时的手）都带致命猛毒效果，战斗前最好带上道具“解毒锭”以防万一。

荒神弱点表

名称	近身切断	近身破碎	近身贯穿	远程破碎	远程贯穿	火	冰	雷	神
世界封闭者	头	头	头	头	头	头、前脚、后脚	头、前脚、后脚	头、前脚、后脚	–
终焉残滓	头	头	头	头	头	头、前脚、后脚	头、前脚、后脚	头、前脚、后脚	–

素材掉落表

注：世界封闭者不会掉落素材。

终焉残滓

任务等级	捕食or破坏奖励	素材名称	对应几率
14～15	捕食	饰慈后之心核	27.3
		饰慈后之天环	18.2
		饰慈后之陶体	54.5
	头	饰慈后之面具	85
		饰慈后之天环	15
	前脚	饰慈后之心核	15
		饰慈后之天环	15
		饰慈后之歪腕	70
	后脚	饰慈后之心核	15
		饰慈后之陶体	85

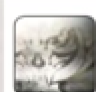


奖杯攻略

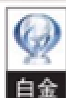
游戏的白金难度不高，只是比较花时间，当然继承存档的玩家一开始就能够获得大量剧情奖杯，会为白金之旅省下不少时间。本作通关难度不高，正常游玩的话10小时内就能通关，之后升级武器和制作服装等奖杯就需要时间来刷素材，能有朋友一起刷素材的话会轻松不少，当装备足够好后，要拿下金杯“孤高的生还者”也就不在话下了。

奖杯总数	47	铜杯	36	银杯	7	金杯	3	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	50小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG事故	无
硬件需要	无



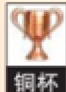
噬神之极致



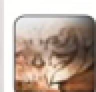
取得条件： 取得其他所有奖杯



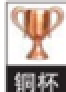
神机适合者



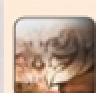
取得条件： 剧情奖杯
奖杯说明： 继承存档后直接观看影片“适合试验”即可获得。



东方边疆



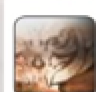
取得条件： 剧情奖杯
奖杯说明： 继承存档后直接观看影片“前往极东支部”即可获得。



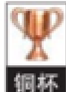
追悼



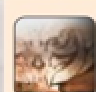
取得条件： 剧情奖杯
奖杯说明： 继承存档后直接观看影片“镇魂歌”即可获得。



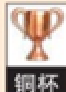
跨越悲伤



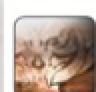
取得条件： 剧情奖杯
奖杯说明： 继承存档后直接观看影片“寂寥的胜利”即可获得。



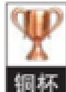
螺旋之树



取得条件： 剧情奖杯
奖杯说明： 继承存档后直接观看影片“螺旋之树”即可获得。



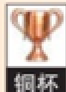
人们的摇篮



取得条件： 剧情奖杯，讨伐了九尾之后解锁



防卫队归来



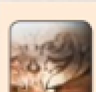
取得条件： 剧情进行到防卫班归还之后，完成他们5人的全部角色章节，最后再完成大森巽的生存任务之后获得



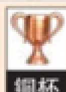
歪曲的均衡



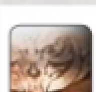
取得条件： 本作剧情奖杯



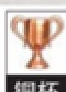
适合之彼端



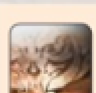
取得条件： 本作剧情奖杯，与莉薇一起成功讨伐克仑高文



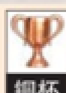
意志的敌对者



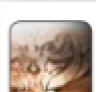
取得条件： 本作剧情奖杯



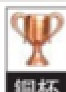
再次集合



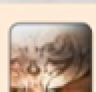
取得条件： 本作剧情奖杯



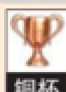
怀抱着生存意志



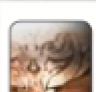
取得条件： 本作剧情奖杯



血之力



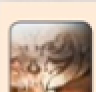
取得条件： 首次使用血之技艺



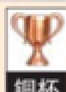
解放血之冲动



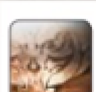
取得条件： 首次发动血之狂怒



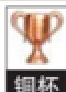
继承遗志者



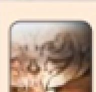
取得条件： 首次给装备安装技能



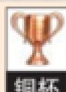
友谊



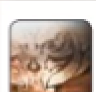
取得条件： 让同伴学会新的技能



属性痛击



取得条件： 用带有属性的武器或者子弹给敌人的弱点造成大伤害



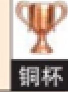
短暂休息



取得条件： 求生任务中场休息的时候触发与NPC之间的剧情
奖杯说明： 完成任务之后选择支援角色右上角标有◇◇◇以上的支援技能后随机发生。



将神吞噬掉



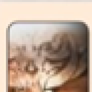
取得条件： 通过捕食首次获得荒神子弹



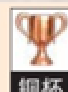
同越死线



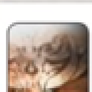
取得条件： 成功用连结救援救助同伴
奖杯说明： 任务完成时才会解锁。



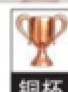
托付力量



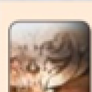
取得条件： 成功将荒神传送给同伴让其发动连结解放



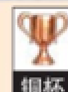
整备神机



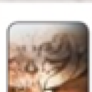
取得条件： 第一次强化神机部件



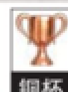
全新装备



取得条件： 第一次合成神机部件



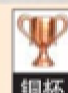
达成特别任务



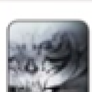
取得条件： 首次完成特别任务



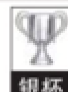
确认结合崩坏



取得条件： 首次破坏荒神的部位



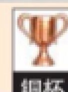
来自灾祸者



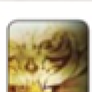
取得条件： 成功讨伐祸津九尾



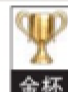
终极一击



取得条件： 使用满级的血技战斗



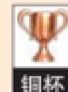
穷究招式者



取得条件： 学会任意一种武器的全部血技



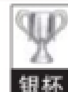
精锐部队



取得条件： 完成50次特别任务



传说中的部队



取得条件： 完成100次特别任务



自豪的珍品



取得条件： 首次得到Rank15的装备



吾人兵装无死角



取得条件： 神机的全部部件（近身武器、枪身、装甲）都升到Rank15并装备



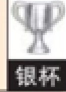
中大奖



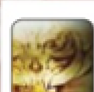
取得条件： 首次发现稀有的遗留神机



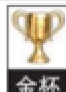
技能大师



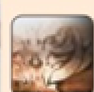
取得条件： 同时发动10种以上不同的技能效果



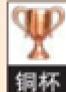
最强吾友



取得条件： 任意一名同伴学会所有技能



心意联系



取得条件： 任意一名角色的专属章节全部完成
奖杯说明： 继承存档后直接观看任一角色的影片即可获得。



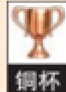
无可取代的伙伴们



取得条件： 全部角色的专属章节全部完成



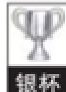
万全的支援



取得条件： 携带4人份的连结支援装置去完成了任务（即后援同伴放满4个人并完成任务即可）



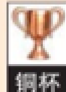
突破极限者



取得条件： 神机失控率达到500%的状态下成功发动血之狂怒
奖杯说明： 挑战难易度8的“血之狂怒应用训练”即可轻松完成。



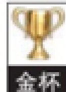
越可怕越想看



取得条件： 通关之后，挑战难易度增加了的任务



孤高的生还者



取得条件： 单人完成难易度15的求生战任务



极东收藏辑



取得条件： 拥有400件服装



征战好搭档



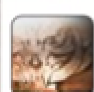
取得条件： 任意一种武器使用次数超过500次



毁灭者



取得条件： 破坏荒神的部位100次



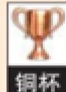
时髦噬神者



取得条件： 在衣装准备画面停留10分钟



神速回收者



取得条件： 从任务完成到归还的时间内回收场地内3个道具

本作是PSV平台上第一款以“数码宝贝”为题材的游戏，游戏质量相当不错，不过因为游戏的DLC只限于日版，所以只有日服的玩家才能完整地体验这款游戏，不过好在白金奖杯和DLC内容毫无关系，所以其他服的白金党们可以放心地玩耍，下面就让我们来看看游戏内容吧。

文 哪尼、昴星团 美编 Juxi

RPG	数码宝贝物语 电脑侦探			必需记忆卡
	デジモンストーリー サイバースルゥース			1513MB
	BNE	2015年3月12日	日版	1～2人
	零售版：7171日元/下载版：7171日元	对应PSV TV		对应玩家年龄：12岁以上

デジモンストーリー DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH サイバースルゥース

特典相关



本作的初回限定版附送了5大特典，可谓非常厚道，但由于只有日版发售，如何拿到这些看似厚道的免费下载内容反而成了不少玩家的困扰，因此在这里为大家进行详细的说明：

1.实体版附送的特典码只能在日服兑换和下载，数字版购买后会自动下载，非日服玩家若想得到特典，请考虑转服。

2.特典中附赠的数码宝贝无法在游戏中通过其他途径获得，想要达成全图鉴必定要使用日服，含后续进化种类在内，一共有10种数码宝贝需要特典数据。

3.由于奖杯不要求全图鉴，因此特典内容对白金无影响。

4.与游戏相关的DLC内容在第二章的医院剧情过后，到侦探事务所门口找名为“DLC配达系”的NPC对话即可领取。需要注意的是，领取的特典数码宝贝是直接加入队伍的，因此在领取前请确保主人公有足够的“记忆容量（パーティメモリ）”，可以分多次领取。

亚古兽（黑）、加布兽（黑）

基础才能有20点，相当不错。亚古兽（黑）进化为暴龙兽（黑）需要16级，而它开始的等级上限只有15级，因此要先退化一次突破等级上限才行。加布兽（黑）则可以直接进化为黑加鲁鲁兽。只要取得过特典，它们也可以通过正常的进化途径入手，最终还能联展进化为“奥米加兽 兹瓦特（オメガモン ズワルト）”。



穿有主人公服装的亚古兽

这样的亚古兽可以领两只，分别穿着男女主人公的服装。同样有20点的基础才能，整体能力也不错，不过最为特别的是它们的等级上限为99级。之所以这样设计是因为一旦进化后衣服就会消失，即便退化也回不来了，因此大家还是权当收藏吧。



DLC任务

玩家前往侦探事务所中，任务板中有紫色标记的任务为DLC任务。

目前一共有12个DLC任务，这些任务已在3月19日向所有玩家免费配信，特典不过是让你能提前玩到罢了。其中七个任务是和《数码宝贝物语 月光篇》的主人公小夜一起挑战七大魔王，完成后才能解锁狄安娜兽（ディアナモン）的进化条件，因此DLC任务和全图鉴收集也是息息相关的。



PSV主题

附赠的主题有点偷懒，基本上只是把系统图标简单地变为金色而已，另外还附送了七款壁纸。



原声音乐集

实体版玩家可以登录游戏官网后输入特典码进行下载：http://digimonstory-cs.bngames.net/camp/items/add/。

下载版玩家需要有效的Bandai Namco账号才能下载。

基本操作

平常操作

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆上/下	视角扩大/缩小（部分区域）
△	打开系统菜单
□	打开黑客技能菜单
R	打开详细地图（部分区域）
Select	视角恢复默认

战斗操作

按键	作用
左摇杆/方向键	选择
○	决定
×	取消
△	查看我方数码宝贝详情（仅在替换操作中生效）
R+○	逃跑
Select	自动战斗

系统菜单



1	数码宝贝，调整队伍中数码宝贝的位置或更改它们的名字、继承技和装备
2	道具栏，查看和使用各种道具
3	主人公情报，确认主人公当前各项参数、黑客技能使用条件以及当前接受的任务情报
4	关键词，查看当前可以使用或是已经使用过的关键词
5	系统设定，调整游戏中的各项机能。除了调整音量外，还可以选择关闭迷你地图、在电子空间内不显示数码宝贝以及缩短战斗演出效果
6	图鉴，可以查看已有过的数码宝贝在不同等级下的能力值、进化或退化的路线等。从未见过的数码宝贝会以“？”表示，只遇见过但未曾拥有的数码宝贝只能看到头像，右上角带有★标志的代表与DLC内容相关的数码宝贝
7	聊天板，查看或回复其他NPC或数码宝贝发来的讯息
8	存档。存档位有3个，无法主动读档，必须重开游戏

流程推进

不得不说，本作的流程推进相当复古，提示少之又少。大家在进行主线剧情时，一定要留意相关NPC的对话内容，不要一目十行随便跳过，因为这些对话往往都包含有进行下一步的去处或提示，一旦错过后可能不会再有相关提示，很容易造成卡关。

关键NPC

与剧情或任务相关的NPC头顶上都会有感叹号的标志，因此不必漫无目的地和无关人员进行对话。



关键词

一旦入手钥匙标志的“关键词”，我们便要去寻找头顶上有“锁”标记的NPC，与他们对话并选择正确的关键词即可解锁情报。一般“锁”标记的NPC都是复数存在的，解锁后真正能获得有用讯息的往往只是其中1人。



任务板

任务板左上角红色委托与主线推进息息相关，很多时候需要先完成这些委托才能继续剧情。

任务种类分为右侧四种：

标记颜色	说明
红色	与主线剧情相关的重要委托，优先完成
蓝色、黄色	普通的委托任务
紫色	DLC委托
绿色	数码农场中得到的委托



玩家每次只能接一个任务，可以中途放弃某个任务等过后再重新接受。接受后的任务还可以在系统菜单→プレイヤ－ →委托选项卡中查看。

黑客技能

在探索迷宫时会遇到不同颜色的防火墙，想要将其解除并继续推进剧情的话，便需要使用黑客技能。

按□键可以调出黑客技能菜单，之后就可以使用对应的黑客技能进行解锁了，不过发动黑客技能还需要满足一定的条件。

当然，黑客技能并不仅仅用于解除防火墙，还可以在探索迷宫时带来更多的效果，合理使用可以帮助玩家更快地推进流程或是提升等级。

名称	作用	使用条件
ウォールクラックLv1	解除LV1的防火墙（黄色）	队伍中有1个以上的数码宝贝
ウォールクラックLv2	解除LV2的防火墙（绿色）	队伍中至少有4个“成长期”或更高阶段的数码宝贝
ウォールクラックLv3	解除LV3的防火墙（红色）	队伍中至少有4个“成熟期”或更高阶段的数码宝贝
ウォールクラックLv4	解除LV4的防火墙（紫色）	队伍中至少有4个“完全体”或更高阶段的数码宝贝
コードスキャン	解析/解除迷宫中密码化的数据	队伍中有数据种（データ）数码宝贝
コピ－アンドペ－スト	复制或者标记迷宫中的数据板（デ－タプレ－ト）	队伍中有疫苗种（ワクチン）数码宝贝
ステルスハイド	将自己隐身，不会被旁边的NPC察觉	随着剧情开启，队伍中要有病毒种（ウィルス）数码宝贝
ハ－ド セキュリティLv1	降低遇敌率	队伍中至少有1个“完全体”或更高阶段的数码宝贝
ハ－ド セキュリティLv2	大幅降低遇敌率	队伍中至少有1个“究极体”或更高阶段的数码宝贝
ハ－ド セキュリティLv3	遇敌率降为0	队伍中至少有5个“究极体”或更高阶段的数码宝贝
ファンクションコ－ルLv1	提高遇敌率	队伍中有无种族（フリ－）数码宝贝
ファンクションコ－ルLv2	强制遇敌	队伍中有无种族（フリ－）且在“成熟期”或以上的数码宝贝

战斗相关

界面详解



❶ 操作区域	❹ 敌方数码宝贝的种族、属性
❷ 我方战斗中数码宝贝的状态	❺ 行动顺序轴
❸ 敌方数码宝贝的HP值	❻ Combo槽

行动顺序轴

敌我双方数码宝贝的攻击顺序会依次排列，我方数码宝贝为蓝色标记、队友数码宝贝为绿色标记，敌方数码宝贝为红色标记。

双方数码宝贝的排序除了与其本身速度参数有关外，发动技能、防御、更换数码宝贝等操作都有可能改变排序。一般而言肯定是要让我方和队友数码宝贝的排序尽可能地有连续性，不给对方出手的机会，因此战斗时并不是一味地猛攻，而是要根据排序的变化来调整操作，尤其是面对那种会疯狂回血的敌人，隐忍几个回合让我方形成连续攻击的排序，一口气解决对方才是上策。

连携攻击（Cross Combo）

多名数码宝贝同时发动强力进攻，只要行动顺序轴上我方成员带有Combo槽就有几率触发。数码宝贝的友情值越高，出现Combo槽的几率越高，随着攻击次数的增加Combo槽也会随之上升，此时发动连携攻击的几率也会提升。



种族相克

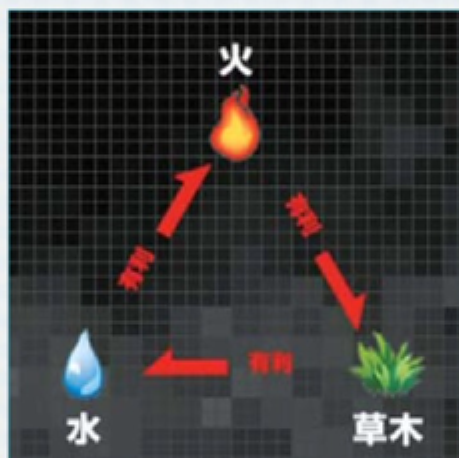
数码宝贝分为：病毒种、数据种、疫苗种和无种族。

不同种族存在相互克制的效果，战斗中请针对敌人的种族选择有效的输出点，具体克制情况见右图。



属性相克

除了种族外，数码宝贝还分为9种属性，也存在相互克制的规律，具体如下图。







没有任何关系
无

小技巧：用锁定框判断是否克制/被克制。



选择要攻击的对象后，敌方周围会出现不同颜色的锁定框，红色锁定框表示攻击对其很有效，蓝色锁定框则相反。克制效果具体会体现在伤害倍率上。

异常状态

图标	名称	效果
	混乱	无法下达指令，攻击对象不分敌我，会自动解除
	麻痹	无法进行任何行动，会自动解除
	眠り	一定几率无法行动，会自动解除
	スタン	速度下降，会自动解除
	猛毒	每回合行动结束时减少HP，回合数越多减少的HP越多
	液晶化	无法使用技能
	バグ	种族克制的情况逆转



数码宝贝相关

扫描与孵化

扫描是本作中入手数码宝贝的唯一途径，无论是与普通数码宝贝还是与NPC持有的数码宝贝战斗，每次进入战斗后系统都会自动对敌方数据进行扫描，扫描百分比不定，成长阶段越低的数码宝贝，每次扫描得到的数据百分比越高。当扫描数据达到100%后，玩家就可以前往数码实验室中将其孵化出来。扫描上限为200%，孵化时扫描百分比越高，则得到的数码宝贝基础参数和等级上限就越高。





进化与退化

满足规定的条件后就可以让数码宝贝进化为更高级的形态，进化路线并非惟一。进化后原有的等级强制变为1，不过继承技会延续，而且等级上限和才能值会提升。一般来说需要的记忆容量也会提升，前期时玩家要多加留意。到了后期还可以进行更强大的“联展进化”。

进化后的数码宝贝可以自由地进行退化，退化路线并非惟一。退化后原有等级强制变为1，继承技也会延续。退化后满足条件再进化的话，此时数码宝贝的才能值都会比退化之前更高。

退化操作主要用于因等级上限限制无法进化的情况。举个例子，A需要16级才能进化为B，但此时A的等级上限只有15，这时我们就需要先将A退化为C，再培养C让其进化为A，此时的A等级上限会突破原来的15，从而可以满足进化为B的条件。



成长阶段

数码宝贝依据幼年期Ⅰ→幼年期Ⅱ→成长期→成熟期→完全体→究极体这几个阶段成长，通过特殊进化方式还可以成长为“アーマー体”或“超究极体”。

等级提升

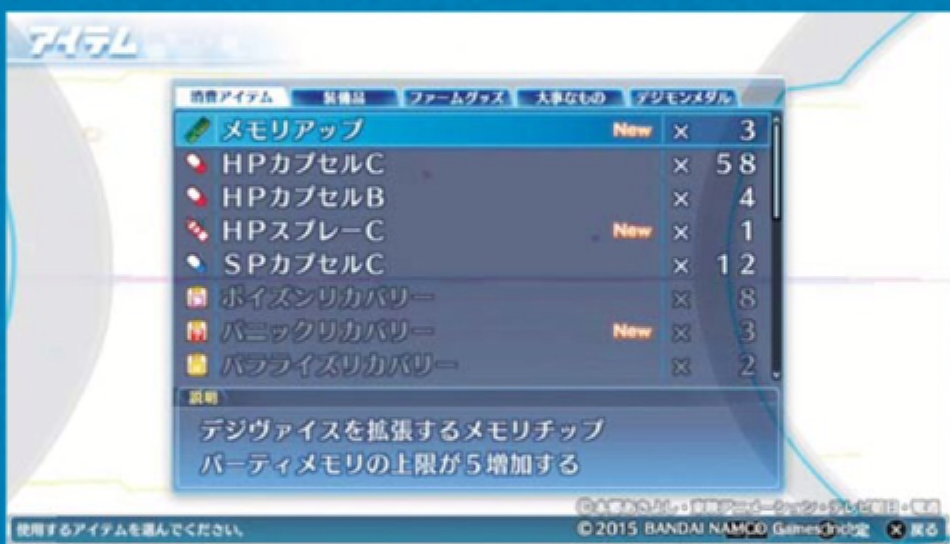
玩家可以通过多种途径来提升数码宝贝的等级，除了最常见的战斗方式外，还可以用提升经验值的道具，或者在数码实验中让其吸收其他的数码宝贝来获得经验值。

队伍

在“记忆容量”足够的前提下，玩家可以携带3名主力数码宝贝及8名辅助数码宝贝，辅助数码宝贝不会参与战斗但可以获得经验值。

记忆容量

将数码宝贝加入队伍时需要占用相应的“记忆容量”。越强力的数码宝贝占用的记忆容量也就越多，因此不要一味地携带最强的数码宝贝，而是要有所搭配和取舍。记忆容量的初始上限为20，玩家只能通过使用名为“メモリアップ”的道具提升上限，该道具无法购买，会在流程推进中获得。



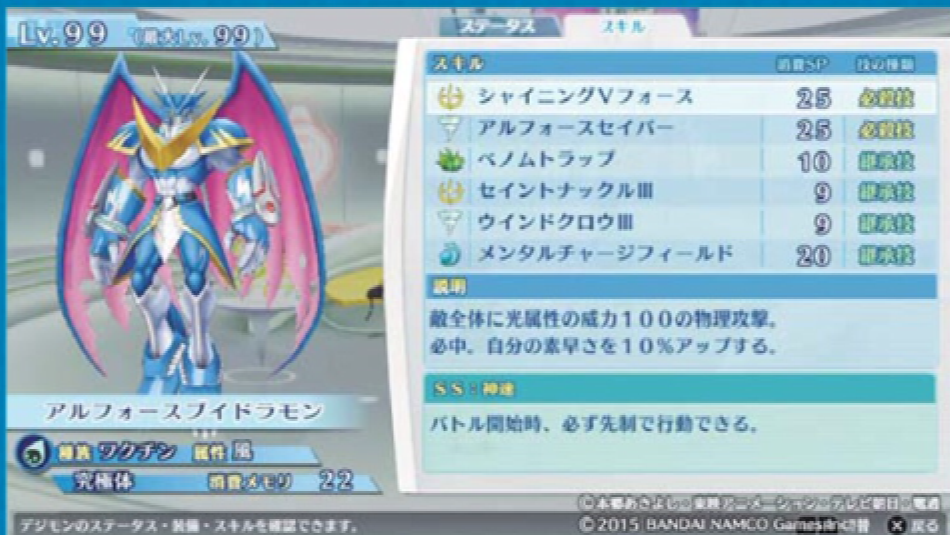
技能

数码宝贝的技能分为：必杀技、继承技和被动技能（SS）。

必杀技：每个数码宝贝的固有特色技能，会随着进化和退化发生变化，并且无法进行替换。

继承技：随着等级提升可以习得，每个数码宝贝最多能习得20种继承技，超过的话必须进行替换。进化或退化后，已经习得的继承技依然会保留。需要注意的是，必杀技加上继承技最多只能同时装备6种，这也就意味着，必杀技越多的数码宝贝，它能够装备的继承技就越少。

被动技能：每个数码宝贝固有的技能，无法进行更换，被动技能会作为该数码宝贝的属性直接应用于战斗中。



能力参数

数码宝贝具有多项能力参数，攻击力和防御力就不多做解释了。知力与魔法攻击相关，知力越高则魔法攻击的伤害越高，受到魔法攻击的伤害则越低。素早さ代表速度，此能力值越高在战斗中排序的顺位就越靠前。

以上这些都是常见的能力参数，会随着等级的提升而增加。比较特别的是友情、才能这两个参数，后文会为大家做解释。



友情

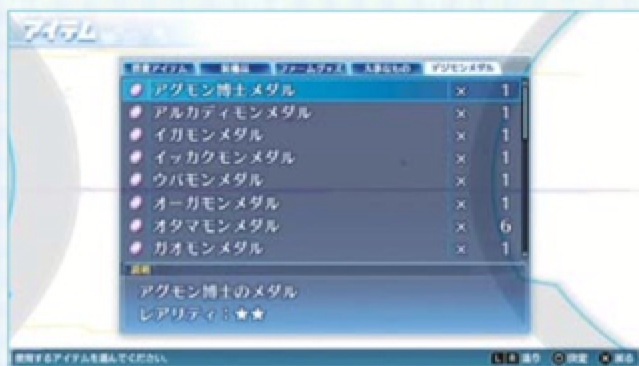
1.上限为100。
2.友情值越高，战斗中越容易触发连携攻击（Cross Combo）。
3.与某些数码宝贝的进化条件相关，必须达到规定的友情值才能进化。
4.友情值高的数码宝贝会更积极地回信。
5.在农场中给予数码肉的话可以提升友情值。
6.多作为主力队员参与战斗可以提升友情值。
7.缩短特训时间会降低友情值。

才能

1.上限为100。
2.在扫描率为200%的情况下孵化出的数码宝贝，初始才能为5。
3.与某些数码宝贝的进化条件相关，必须达到规定的数值方可进化。
4.反复进行进化和退化操作可以提升才能。
5.才能越高，能够强化参数的上限值越高，参数上限值=（才能×0.5）+50。



数码徽章【デジモンメダル】



数码徽章是本作重要的收集要素，并与奖杯相关，一共有500种。数码徽章可以通过战斗、探索、完成绿色标志的委托，或是通过分布在各地的扭蛋机获得。不同的扭蛋机价格有差异，从300元到1000元不等，能够扭出的徽章种类也不一样。

得到的数码徽章可以找中野4楼咖啡店旁的徽章大叔（**メダルおじさん**）卖掉，还可以查看到当前的收集情况。收集数码徽章可以说是游戏奖杯中最难的一项，下面列出游戏中所有数码徽章的获得方式。其中有200种可通过战斗或完成有绿色标记的委托获得，其余300种则可以通过不同地区的扭蛋机获得。希望以下数据能对想刷白金的玩家有所帮助。

编号	名称	位置	获得方式
1	アーマゲモン	中野1F外侧	扭蛋机
2	アイスモン	浅草数据化区域	拾取
3	アクィラモン	–	战斗掉落或任务获得
4	アグニモン	委托「花の趣味はないけれど…」	报酬
5	アグモン	–	战斗掉落或任务获得
6	アグモン（黑）	–	战斗掉落或任务获得
7	アグモン博士	中野2F厕所前	拾取
8	アシュラモン	中野1F外侧	扭蛋机
9	アスタモン	中野1F左侧	扭蛋机
10	アトラーカブテリモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
11	アヌビモン	中野1F左侧	扭蛋机
12	アノマロカリモン	新宿地铁站前	扭蛋机
13	アポカリモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
14	アポロモン	新宿地铁站前	扭蛋机
15	アルカディモン	新宿的繁华街前	拾取
16	アルケニモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
17	アルゴモン究极体	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
18	アルダモン	中野2F右侧	扭蛋机
19	アルファモン	–	战斗掉落或任务获得
20	アルフォースブイドラモン	–	战斗掉落或任务获得
21	アルフォースブイドラモンX抗体	中野2F右侧	扭蛋机
22	アルボルモン	中野1F外侧	扭蛋机
23	アルマジモン	–	战斗掉落或任务获得
24	アンキロモン	–	战斗掉落或任务获得
25	アンティラモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
26	アンドロモン	–	战斗掉落或任务获得
27	イーバモン	–	战斗掉落或任务获得
28	イガモン	クーロンLv3右侧区域	拾取
29	イグドラシル7D6	中野1F外侧	扭蛋机
30	イッカクモン	–	战斗掉落或任务获得
31	イビルモン	中野1F外侧	扭蛋机
32	インセキモン	–	战斗掉落或任务获得
33	インダラモン	中野地下道第三区域	拾取
34	インフェルモン	秋叶原	红色扭蛋机
35	インプモン	–	战斗掉落或任务获得
36	インペリアルドラモンDM	–	战斗掉落或任务获得
37	インペリアルドラモンFM	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
38	インペリアルドラモンPM	–	战斗掉落或任务获得
39	ヴァイクモン	秋叶原	红色扭蛋机
40	ヴァルキリモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
41	ヴァンデモン	上野博物馆前	扭蛋机
42	ヴィカラーラモン	中野2F右侧	扭蛋机
43	ウイザーモン	–	战斗掉落或任务获得
44	ヴィジラモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
45	ウイッチモン	中野1F左侧	扭蛋机
46	ウエヌスモン	上野博物馆前	扭蛋机
47	ヴェノムヴァンデモン	–	战斗掉落或任务获得
48	ウエンディモン	クーロンLv4第三区域	拾取
49	ウォーグレイモン	–	战斗掉落或任务获得
50	ウォーグレイモンX	中野1F左侧	扭蛋机
51	ヴォルフモン	中野1F左侧	扭蛋机
52	ウッドモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
53	ウパモン	EDENコミュニティエリア	拾取
54	ヴリトラモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
55	ウルカヌスモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
56	エアドラモン	新宿地铁站前	扭蛋机
57	エアロブイドラモン	–	战斗掉落或任务获得
58	エグザモン	–	战斗掉落或任务获得
59	エクスティラノモン	中野1F外侧	扭蛋机
60	エクスブイモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
61	エテモン	–	战斗掉落或任务获得
62	エビドラモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
63	エビバーガモン	中野1F外侧	扭蛋机
64	エルドラディモン	新宿地铁站前	扭蛋机
65	エレキモン	–	战斗掉落或任务获得
66	エンジェウーモン	中野1F左侧	扭蛋机
67	エンジェモン	秋叶原	红色扭蛋机
68	エンシェントイリスモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
69	エンシェントガルルモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
70	エンシェントグレイモン	秋叶原	红色扭蛋机
71	エンシェントスフィンクモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
72	エンシェントトロイアモン	上野博物馆前	扭蛋机
73	エンシェントビートモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
74	エンシェントボルケーモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
75	エンシェントマーメイモン	秋叶原	红色扭蛋机
76	エンシェントメガテリウモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
77	エンシェントワイズモン	上野博物馆前	扭蛋机
78	オウリュウモン	中野1F外侧	扭蛋机
79	オーガモン	–	战斗掉落或任务获得
80	オオクワモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
81	オクタモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
82	オグドモン	中野1F左侧	扭蛋机
83	オタマモン	–	战斗掉落或任务获得
84	オニスモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
85	オファニモン	–	战斗掉落或任务获得
86	オメカモン	上野博物馆前	扭蛋机
87	オメガモン	–	战斗掉落或任务获得
88	オメガモンズワルト	–	战斗掉落或任务获得
89	オメガモンX抗体	中野2F右侧	扭蛋机
90	ガードロモン	–	战斗掉落或任务获得
91	ガーベモン	新宿地铁站前	扭蛋机
92	ガイオウモン	–	战斗掉落或任务获得
93	カイザーレオモン	中野2F右侧	扭蛋机
94	カイゼルグレイモン	新宿地铁站前	扭蛋机
95	ガオガモン	–	战斗掉落或任务获得
96	カオスデュークモン	–	战斗掉落或任务获得
97	カオスドラモン	新宿地铁站前	扭蛋机
98	カオスモン	中野2F右侧	扭蛋机
99	ガオモン	–	战斗掉落或任务获得
100	ガジモン	–	战斗掉落或任务获得
101	カブテリモン	–	战斗掉落或任务获得
102	ガブモン	–	战斗掉落或任务获得
103	カプリモン	中野1F外侧	扭蛋机
104	カメモン	中野1F左侧	扭蛋机
105	カラツキヌメモン	–	战斗掉落或任务获得
106	カラテンモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

编号	名称	位置	获得方式
107	ガルゴモン	中野2F右侧	扭蛋机
108	ガルダモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
109	カルマーラモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
110	ガルムモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
111	ガルルモン	–	战斗掉落或任务获得
112	ガワッパモン	クーロンLv4	拾取
113	ガンクゥモン	–	战斗掉落或任务获得
114	キウイモン	涩谷タワーレコード前	拾取
115	ギガスモン	中野2F右侧	扭蛋机
116	ギガドラモン	–	战斗掉落或任务获得
117	ギギモン	中野1F左侧	扭蛋机
118	ギザモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
119	キメラモン	秋叶原	红色扭蛋机
120	キャッチマメモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
121	キャノンビーモン	–	战斗掉落或任务获得
122	キャンドモン	新宿地铁站前	扭蛋机
123	キュウビモン	–	战斗掉落或任务获得
124	ギルモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
125	ギロモン	上野博物馆前	扭蛋机
126	キングエテモン	中野1F外侧	扭蛋机
127	クアトルモン	中野1F外侧	扭蛋机
128	クズハモン	中野1F左侧	扭蛋机
129	クダモン	–	战斗掉落或任务获得
130	クネモン	セントラル病院（普通病房最里面的房间）	拾取
131	グミモン	EDENエントランス	拾取
132	グラウモン	中野1F外侧	扭蛋机
133	グラップレオモン	中野2F右侧	扭蛋机
134	グラディモン	中野1F左侧	扭蛋机
135	クラモン	–	战斗掉落或任务获得
136	グランクワガーモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
137	グランドラクモン	新宿地铁站前	扭蛋机
138	グランロコモン	–	战斗掉落或任务获得
139	クリサリモン	EDENコミュニティエリア	拾取
140	グリフォモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
141	クルモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
142	グレイドモン	中野1F外侧	扭蛋机
143	グレイモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
144	グレイモン（青）	新宿地铁站前	扭蛋机
145	クレシエモン	中野1F左侧	扭蛋机
146	クレニアムモン	–	战斗掉落或任务获得
147	クロスモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
148	クロックモン	–	战斗掉落或任务获得
149	グロットモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
150	クワガーモン	–	战斗掉落或任务获得
151	クンビラモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
152	ゲコモン	–	战斗掉落或任务获得
153	ゲソモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
154	ケラモン	–	战斗掉落或任务获得
155	ケルビモン（恶）	秋叶原	红色扭蛋机
156	ケルビモン（善）	–	战斗掉落或任务获得
157	ケレスモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
158	ケンタルモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
159	ゴールドヌメモン	秋叶原	红色扭蛋机
160	Gブイドラモン	中野1F左侧	扭蛋机
161	ゴーレモン	秋叶原上方的人行道	拾取
162	コカトリモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
163	コクワモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
164	ゴッドドラモン	上野博物馆前	扭蛋机
165	ゴツモン	秋叶原	红色扭蛋机
166	ゴツモンX	秋叶原	蓝色扭蛋机
167	コテモン	委托「オモテの顔とウラの顔」	报酬
168	ゴブリモン	上野博物馆前	扭蛋机
169	ゴマモン	–	战斗掉落或任务获得
170	ゴリモン	上野博物馆前	扭蛋机
171	コロモン	–	战斗掉落或任务获得
172	コロナモン	中野2F右侧	扭蛋机
173	サーベルレオモン	中野1F外侧	扭蛋机
174	サイクロモン	–	战斗掉落或任务获得
175	サイバードラモン	–	战斗掉落或任务获得
176	サクヤモン	–	战斗掉落或任务获得
177	サクヤモン巫女M	中野1F左侧	扭蛋机
178	サジタリモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
179	サブマリモン	新宿地铁站前	扭蛋机
180	サンダーバーモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
181	サンダーボールモン	委托「脱！ニート宣言！」	报酬
182	サンティラモン	新宿地铁站前	扭蛋机
183	サンフラウモン	–	战斗掉落或任务获得
184	シードラモン	–	战斗掉落或任务获得
185	ジエスモン	–	战斗掉落或任务获得
186	シエルモン	新宿数据化区域	拾取
187	シエンウーモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
188	ジオグレイモン	中野2F右侧	扭蛋机
189	ジジモン	新宿地铁站前	扭蛋机
190	シャイングレイモン	–	战斗掉落或任务获得
191	シャイングレイモンBM	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
192	シャウジンモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
193	ジャガモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
194	シャコモン	新宿数据化区域	拾取
195	ジャスティモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
196	シャッコウモン	–	战斗掉落或任务获得
197	ジャリモン	中野1F外侧	扭蛋机
198	ジャンボガメモン	秋叶原	红色扭蛋机
199	シューツモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
200	シュリモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
201	ジュレイモン	–	战斗掉落或任务获得
202	シルフィーモン	–	战斗掉落或任务获得
203	シンドゥーラモン	秋叶原	红色扭蛋机
204	ズィードガルルモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
205	Zミレニアモン	上野博物馆前	扭蛋机
206	スーツエーモン	中野1F外侧	扭蛋机
207	スーパースターモン	–	战斗掉落或任务获得
208	スカモン	中野1F外侧	扭蛋机
209	スカルグレイモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
210	スカルサタモン	EDENフリーエリア奥	拾取
211	スカルマンモン	中野1F左侧	扭蛋机
212	スサノオモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
213	スターモン	–	战斗掉落或任务获得
214	スティングモン	–	战斗掉落或任务获得
215	ステゴモン	秋叶原	红色扭蛋机
216	ズドモン	上野博物馆前	扭蛋机
217	ストライクドラモン	中野1F左侧	扭蛋机
218	スナイモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
219	Sエンジェモン	新宿地铁站前	扭蛋机
220	スレイプモン	–	战斗掉落或任务获得
221	スレイヤードラモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
222	セピックモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
223	セフィロトモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
224	セラフィモン	–	战斗掉落或任务获得
225	セントガルゴモン	–	战斗掉落或任务获得
226	ソーサリモン	–	战斗掉落或任务获得
227	ダークティラノモンモン	カミシロ・エンタープライズ	拾取
228	ダークドラモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
229	ターゲットモン	新宿地铁站前	扭蛋机
230	タイガーヴェスパモン	–	战斗掉落或任务获得
231	タイタモン	–	战斗掉落或任务获得
232	ダイペンモン	中野2F右侧	扭蛋机
233	タオモン	中野2F右侧	扭蛋机
234	ダゴモン	中野1F外侧	扭蛋机
235	ダスクモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
236	タネモン	–	战斗掉落或任务获得
237	ダルクモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
238	タンクモン	–	战斗掉落或任务获得
239	チィリンモン	–	战斗掉落或任务获得
240	チビモン	新宿地铁站前	扭蛋机
241	チャックモン	秋叶原	红色扭蛋机
242	チャツラモン	中野1F左侧	扭蛋机
243	チューモン	中野1F外侧	扭蛋机
244	チョコモン	中野1F外侧	扭蛋机
245	チンロンモン	秋叶原	红色扭蛋机

编号	名称	位置	获得方式
246	ツノモン	–	战斗掉落或任务获得
247	ツメモン	–	战斗掉落或任务获得
248	ディアナモン	–	战斗掉落或任务获得
249	ディアボロモン	–	战斗掉落或任务获得
250	ディグモン	上野博物馆前	扭蛋机
251	ディノビーモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
252	ティラノモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
253	テイルモン	–	战斗掉落或任务获得
254	デーモン	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
255	デクスモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
256	デジタマモン	–	战斗掉落或任务获得
257	デスメラモン	–	战斗掉落或任务获得
258	デスモン	上野博物馆前	扭蛋机
259	デビドラモン	秋叶原	红色扭蛋机
260	デビモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
261	デュークモン	–	战斗掉落或任务获得
262	デュークモンCM	中野2F右侧	扭蛋机
263	デュークモンX	中野2F右侧	扭蛋机
264	デュナスモン	–	战斗掉落或任务获得
265	デュナスモンX	中野2F右侧	扭蛋机
266	デラモン	新宿地铁站前	扭蛋机
267	テリアモン	–	战斗掉落或任务获得
268	デルタモン	上野博物馆前	扭蛋机
269	テントモン	中野1F左侧	扭蛋机
270	トイアグモン	中野4楼的游戏厅内	与被挡住的NPC对话
271	ドウフトモン	–	战斗掉落或任务获得
272	ドウフトモンLM	委托「伟大なる挑战②」	报酬
273	ドウフトモンX	中野2F右侧	扭蛋机
274	トーカンモン	中野2F右侧	扭蛋机
275	トータモン	中野2F右侧	扭蛋机
276	ドーベルモン	中野1F外侧	扭蛋机
277	ドクグモン	中野1F左侧	扭蛋机
278	トゲモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
279	トコモン	–	战斗掉落或任务获得
280	ドドモン	クーロンLv2第三区域左侧	拾取
281	トノサマゲコモン	–	战斗掉落或任务获得
282	ドラクモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
283	ドリモゲモン	新宿地铁站前	扭蛋机
284	ドリモン	中野1F左侧	扭蛋机
285	ドルガモン	–	战斗掉落或任务获得
286	ドルグレモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
287	ドルゴラモン	中野1F外侧	扭蛋机
288	ドルモン	–	战斗掉落或任务获得
289	ナイトモン	–	战斗掉落或任务获得
290	ナニモン	–	战斗掉落或任务获得
291	ナノモン	–	战斗掉落或任务获得
292	ニセアグモン博士	新宿地铁站前	扭蛋机
293	ニャロモン	–	战斗掉落或任务获得
294	ニョキモン	中野1F左侧	扭蛋机
295	ヌメモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
296	ネーモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
297	ネフエルティモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
298	ネプトゥーンモン	中野1F左侧	扭蛋机
299	バードラモン	–	战斗掉落或任务获得
300	ハイアンドロモン	–	战斗掉落或任务获得
301	パイフーモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
302	パイルドラモン	–	战斗掉落或任务获得
303	バクモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
304	パグモン	–	战斗掉落或任务获得
305	ハグルモン	–	战斗掉落或任务获得
306	バケモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
307	バジラモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
308	バステモン	秋叶原	红色扭蛋机
309	パタモン	–	战斗掉落或任务获得
310	バッカスモン	新宿地铁站前	扭蛋机
311	ハックモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
312	バドモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
313	ハニービーモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
314	バヌモン	秋叶原	红色扭蛋机
315	ババモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机

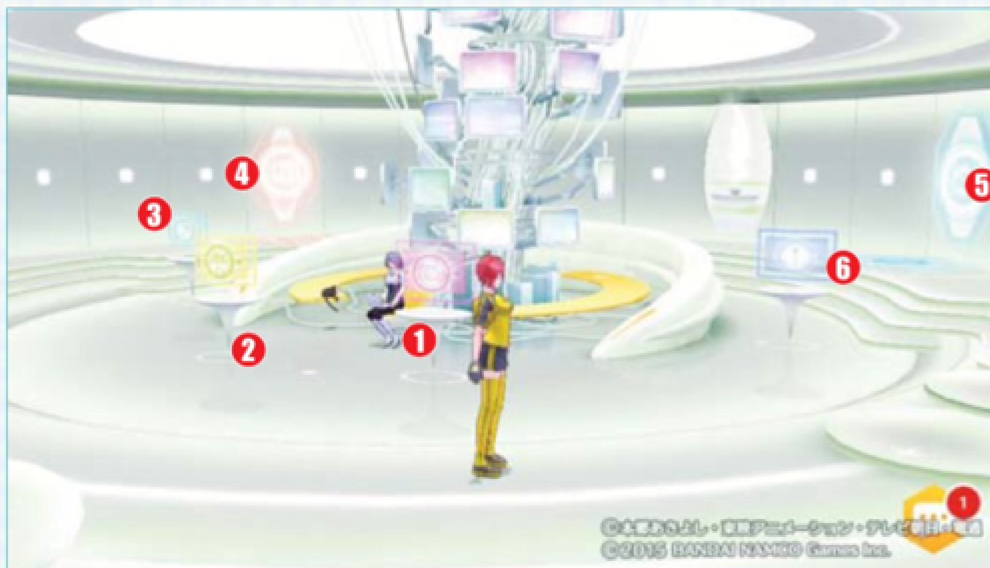
编号	名称	位置	获得方式
316	バブモン	–	战斗掉落或任务获得
317	バルバモン	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
318	パルモン	–	战斗掉落或任务获得
319	パロットモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
320	バロモン	中野2F右侧	扭蛋机
321	ハンギョモン	上野博物馆前	扭蛋机
322	パンジャモン	中野2F右侧	扭蛋机
323	パンダモン	委托「校内七不思议、7番目の正体」	报酬
324	パンチョーゴーレモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
325	パンチョースティングモン	秋叶原	红色扭蛋机
326	パンチョーマメモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
327	パンチョーリリモン	上野博物馆前	扭蛋机
328	パンチョーレオモン	–	战斗掉落或任务获得
329	パンプモン	–	战斗掉落或任务获得
330	ピエモン	–	战斗掉落或任务获得
331	Vグレイモン	中野1F外侧	扭蛋机
332	ピコデビモン	–	战斗掉落或任务获得
333	ビッグマメモン	中野1F外侧	扭蛋机
334	ピッコロモン	中野1F左侧	扭蛋机
335	ピノッキモン	–	战斗掉落或任务获得
336	ピヨコモン	–	战斗掉落或任务获得
337	ピヨモン	秋叶原	红色扭蛋机
338	ファイラモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
339	ファラオモン	中野1F左侧	扭蛋机
340	ファルコモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
341	ファントモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
342	ファンロンモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
343	ブイドラモン	–	战斗掉落或任务获得
344	ブイモン	–	战斗掉落或任务获得
345	フェアリモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
346	フェレスモン	新宿地铁站前	扭蛋机
347	ブカモン	–	战斗掉落或任务获得
348	ブクモン	新宿地铁站前	扭蛋机
349	フックモン	上野博物馆前	扭蛋机
350	ブッチーモン	秋叶原	红色扭蛋机
351	プニモン	–	战斗掉落或任务获得
352	フライモン	秋叶原数据化区域	拾取
353	プラチナスカモン	中野2F右侧	扭蛋机
354	プラチナヌメモン	新都厅14F	拾取
355	ブラックウォーグレイモン	–	战斗掉落或任务获得
356	ブラックキングヌメモン	–	战斗掉落或任务获得
357	ブラックテイルモン	–	战斗掉落或任务获得
358	ブリザーモン	秋叶原	红色扭蛋机
359	ブリッツモン	中野2F右侧	扭蛋机
360	プリンスマメモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
361	プリンプマメモン	中野1F外侧	扭蛋机
362	ブルーメラモン	–	战斗掉落或任务获得
363	ブルルモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
364	フレアモン	涩谷タワーレコード前	扭蛋机
365	フレイウィザーモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
366	ブレイクドラモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
367	フレイドラモン	–	战斗掉落或任务获得
368	フレイモン	秋叶原	红色扭蛋机
369	プレシオモン	–	战斗掉落或任务获得
370	フローラモン	上野博物馆前	扭蛋机
371	ブロッサモン	涩谷タワーレコード店内	扭蛋机
372	ブロットモン	–	战斗掉落或任务获得
373	ブワモン	新宿地铁站前	扭蛋机
374	ベーダモン	秋叶原	红色扭蛋机
375	ベオウルフモン	上野博物馆前	扭蛋机
376	ペガスモン	中野2F右侧	扭蛋机
377	ベジーモン	–	战斗掉落或任务获得
378	ペタモン	中野1F外侧	扭蛋机
379	ペックモン	–	战斗掉落或任务获得
380	ヘラクルカブテリモン	–	战斗掉落或任务获得
381	Bヴァンデモン	秋叶原	红色扭蛋机
382	ベルゼブモン	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
383	ベルゼブモンBM	秋叶原	蓝色扭蛋机
384	ベルゼブモンX	上野博物馆前	扭蛋机

编号	名称	位置	获得方式
385	ベルフェモンRM	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
386	ベルフェモンSM	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
387	ホウオウモン	–	战斗掉落或任务获得
388	ホエ–モン	中野1F左侧	扭蛋机
389	ホ–クモン	中野1F左侧	扭蛋机
390	ホ–リ–エンジェモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
391	ホ–リ–ドラモン	–	战斗掉落或任务获得
392	Pチェスモン（黑）	中野3F楼梯前	扭蛋机
393	Pチェスモン（白）	新宿地铁站前	扭蛋机
394	ポコモン	涩谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
395	ポタモン	–	战斗掉落或任务获得
396	ポヨモン	–	战斗掉落或任务获得
397	ボルグモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
398	ボルケ–モン	上野博物馆前	扭蛋机
399	ホルスモン	上野博物馆前	扭蛋机
400	ボルトモン	–	战斗掉落或任务获得
401	ポロモン	新宿地铁站前	扭蛋机
402	ボンバ–ナニモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
403	マ–メイモン	中野2F右侧	扭蛋机
404	マグナガルルモン	中野2F右侧	扭蛋机
405	マグナモン	–	战斗掉落或任务获得
406	マグナモンX	中野2F右侧	扭蛋机
407	マクラモン	涩谷地下铁，分岔后右下方道路的最深处	拾取
408	マジラモン	中野1F外侧	扭蛋机
409	Mティラノモン	中野1F左侧	扭蛋机
410	マスティモン	–	战斗掉落或任务获得
411	マッシュモン	秋叶原	红色扭蛋机
412	マツハガオガモン	–	战斗掉落或任务获得
413	マミ–モン	上野博物馆通过第二区域的网络空间后	拾取
414	マメモン	–	战斗掉落或任务获得
415	マリンエンジェモン	–	战斗掉落或任务获得
416	マリンデビモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
417	マルスモン	中野1F外侧	扭蛋机
418	マンモン	新宿地铁站前	扭蛋机
419	ミネルヴァモン	–	战斗掉落或任务获得
420	ミノモン	EDENコミュニティエリア	拾取
421	ミヒラモン	涩谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
422	ミラ–ジュガオガモン	–	战斗掉落或任务获得
423	ミレニアモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
424	ムゲンドラモン	新宿地铁站前	扭蛋机
425	メガグラウモン	–	战斗掉落或任务获得
426	メガシ–ドラモン	涩谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
427	メガドラモン	–	战斗掉落或任务获得
428	メカノリモン	新宿地铁站前	扭蛋机
429	メガログラウモン	秋叶原	红色扭蛋机
430	メギドラモン	涩谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
431	メタルエテモン	涩谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
432	メタルガルルモン	秋叶原	红色扭蛋机
433	メタルガルルモン（黑）	–	战斗掉落或任务获得
434	メタルガルルモンX	秋叶原	蓝色扭蛋机
435	メタルグレイモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
436	メタルグレイモン（青）	委托	战斗掉落或任务获得
437	メタルシ–ドラモン	上野博物馆前	扭蛋机
438	メタルティラノモン	–	战斗掉落或任务获得
439	メタルファントモン	上野博物馆前	扭蛋机
440	メタルマメモン	–	战斗掉落或任务获得
441	メフィスモン	中野1F外侧	扭蛋机
442	メラモン	涩谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
443	メラモン	–	战斗掉落或任务获得
444	メルヴァモン	中野2F右侧	扭蛋机
445	メルキュ–レモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
446	メルクリモン	中野1F左侧	扭蛋机
447	モジャモン	ザクソンフォ–ラム	拾取
448	モチモン	–	战斗掉落或任务获得
449	モノクロモン	涩谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
450	モノドラモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
451	もんざえもん	–	战斗掉落或任务获得
452	ヤタガラモン	中野1F左侧	扭蛋机
453	ユキダルモン	–	战斗掉落或任务获得
454	ユキミボタモン	ク–ロンLv1解除防火墙后即可看到	拾取
455	ユニモン	秋叶原	红色扭蛋机
456	ユノモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
457	ユノモンHM	新宿地铁站前	扭蛋机
458	ユピテルモン	涩谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
459	ユピテルモンLM	涩谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
460	ユラモン	ク–ロンLv2	拾取
461	ラ–ナモン	上野博物馆前	扭蛋机
462	ライズグレイモン	中野3F楼梯前	扭蛋机
463	ライドラモン	中野2F右侧	扭蛋机
464	ライラモン	新宿地铁站前	扭蛋机
465	ラストティラノモン	–	战斗掉落或任务获得
466	ラピッドモン	涩谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
467	ラピッドモン（ア–マ–体）	–	战斗掉落或任务获得
468	ラブタ–ドラモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
469	ララモン	上野博物馆前	扭蛋机
470	リヴァイアモン	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
471	リボルモン	デモンズアジト	拾取
472	リリスモン	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
473	リリモン	–	战斗掉落或任务获得
474	ル–チェモン	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
475	ル–チェモンFM	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
476	ル–チェモンSM	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
477	ル–チェモンラルバ	秋叶原	红色扭蛋机
478	ルナモン	中野2F右侧	扭蛋机
479	レアモン	浅草寺大门	拾取
480	レイヴモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
481	レイヴモンBM	上野博物馆前	扭蛋机
482	レ–ベモン	上野博物馆前	扭蛋机
483	レオモン	–	战斗掉落或任务获得
484	レキスモン	上野博物馆前	扭蛋机
485	レッドベジ–モン	委托「子守のアルバイト、募集中」	报酬
486	レッパモン	–	战斗掉落或任务获得
487	レディ–デビモン	涩谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
488	レナモン	–	战斗掉落或任务获得
489	ロ–ドナイトモン	–	战斗掉落或任务获得
490	ロコモン	秋叶原	红色扭蛋机
491	ロゼモン	–	战斗掉落或任务获得
492	ロゼモンメBM	新都厅38F	拾取
493	ロップモン	–	战斗掉落或任务获得
494	ロトスモン	–	战斗掉落或任务获得
495	ワ–ガルルモン	秋叶原	蓝色扭蛋机
496	ワ–ムモン	–	战斗掉落或任务获得
497	ワイズモン	上野博物馆前	扭蛋机
498	ワスプモン	–	战斗掉落或任务获得
499	ワニャモン	–	战斗掉落或任务获得
500	ワルもんざえモン	ク–ロンLv5	拾取



数码实验室

通过遍布各处的终端机可以进入数码实验室中，这里提供了诸多与培养相关的功能。



1 数码银行（デジバンク）

デジモン移动

查看和管理所拥有的数码宝贝，调整他们所在的位置：

列表名称	说明
パ-ティデジモン	玩家队伍，最多可放11只数码宝贝
テジバンク	数码银行，最多可放300只数码宝贝
フア-ム岛1～5	数码农场岛，每个岛上可以放10只数码宝贝，最多能拥有5个岛

进化・退化

在这里进行进化和退化的操作。

デジモンロード

让数码宝贝吸收别的数码宝贝，每次最多吸收5只，不满5只时按□键即可执行。被吸收的数码宝贝才能越高，吸收者得到的经验值越多，不过被吸收的数码宝贝会就此消失，因此操作前请三思。

デジコンバード

将扫描率在100%以上的数码宝贝转化为数码蛋并孵化。

データに戻す

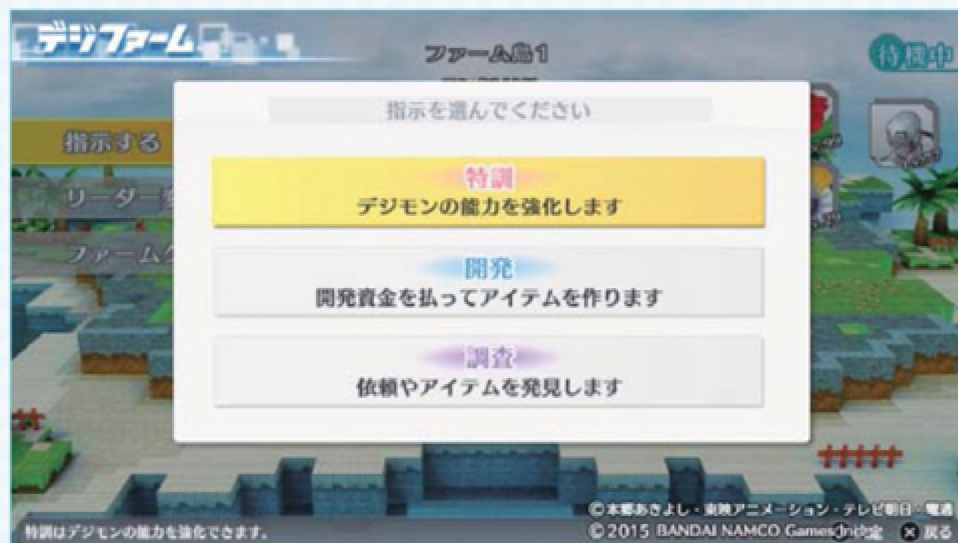
将实体化的数码宝贝变回扫描数据，扫描率会直接变成100%，玩家可以通过继续遇敌提升扫描率。

2 数码农场（デジファ-ム）

在“デジモン移动”中将数码宝贝移动到“フア-ム岛”后，可以在这里给它们下达指令或喂食。



指示する



特训

设定一个队长后，农场岛中的数码宝贝会开始强化自身的能力。特训分为三种时间段，与真实时间挂钩，训练时间越短能力提升越多，但友情也下降得越多，如何选择就看玩家自己取舍了。

开发

花费一定的金钱让数码宝贝开发道具，可以将队长设定成个性为“开发型”的数码宝贝，这样开发获得的道具就越好，若岛上还放有对应的设施，那么开发效果还会提升。

调查

让数码宝贝进行任务调查，得到的任务可以在事务所的任务板上接受。将队长设定为“调查型”的数码宝贝会更容易取得任务，若岛上还放有对应的设施，那么调查效果还会提升。

リーダー変更

更换每个农场岛的队长。每个农场岛只能设定一个数码宝贝为队长，根据其个性不同，特训、开发、调查的结果也会发生变化。

ファームグッズ

在农场岛上放置设施，不同的设施对特训、开发、调查的结果会产生影响。

ファーム扩张

扩大农场岛，让特训、开发、调查的效果提升。需要消耗农场道具“ファ-ム扩张プラグイン”。

3 治疗机（メディカルマシ-ン）

花费一定的金钱回复队伍中所有数码宝贝的HP和SP。

4 角斗场（コロシアム）

与其他玩家进行联机对战。

5 镜像迷宫（ミラ-ダンジョン）

前往曾经挑战过的迷宫。

6 商店（ショップ）

数码实验室专属商店。在这里可以购买到数码宝贝的食物以及与数码农场相关的道具。

主线流程

开始游戏后会有一段剧情，之后要求玩家设置主人公的性别和名字，设定完毕后选择“Log in”进入序章。



序章

主人公到达了EDENエントランス，到了后不见约好的另外两人，趁还有时间，便展开了调查。







调查

和这里的所有人对话会触发剧情，然后就可以前往新区域EDENコミュニティエリア了。场景最上方能捡到数码徽章“グミモンメダル”。

到达EDENコミュニティエリア，找到场景中头上标有锁的NPC对话得到情报。场景上层能捡到数码徽章“ウパモンメダル”，下层右下方能捡到数码徽章“グミモンメダル”。

回到EDENエントランス，找到距离入口最近的头上有锁的NPC对话，然后就能前往クーロン区域了。





迷宫

到达クーロンLv1后会有一段剧情，剧情过后往公园内部探索。

在一个分岔口会触发剧情，一番对话后会有三只数码宝贝给主人公选择。

三个选项分别对应梗犬兽（テリアモン）、巴鲁兽（パルモン）、齿轮兽（ハグルモン）。



选择完后继续剧情，之后前往下个区域会展开战斗教学。由于本场战斗中有究极体队友，所以战斗会变得非常简单，玩家可以趁机熟悉一下战斗操作。

战斗结束后往回走，附近的箱子需要过完下一个剧情才能打开。

转换场景后会触发剧情，剧情过后就可以正常遇敌了，同时迷宫中的箱子也都可以打开。

迷宫信息

第一区域：发生选择数码宝贝剧情地点的左侧能拿到消耗品“HPカプセルC×3”。

第二区域：两个宝箱分别能拿到消耗品“エスケープゲート”和“HPカプセルC×2”。

探索到迷宫最深处会触发剧情并展开BOSS战。本场战斗经过几个回合后会强制中断并触发剧情，所以无需认真作战。

战斗中断后会有众人逃出电子世界的剧情，序章结束。

第一章 暮海探偵事务所へ、ようこそ

章节开始的剧情过后会进入网络空间。

沿着道路走到尽头会到达EDEN，然后回到该区域的出口进行登出会触发剧情。

剧情后会来到数码实验室（デジラボ），这里的负责人"御神乐ミレイ"会向主人公介绍这里的设施和作用。

可以自由行动后，调查该区域所有可调查的项目，调查后都会弹出教学窗口，全部调查完后直接从出口登出。

登出前，ミレイ会赋予主人公"黑客技能"，之后会回到序章的迷宫。



迷宫

沿着道路前行，按□运用黑客技能"ウォ-ルクラック（Lv.1）"解除眼前的防火墙，在进入迷宫前会有一小段对话。

进入迷宫后会看到类似拼图一样的物品，调查后会进入战斗，每一场战斗都会有教学，战斗胜利后会得到该拼图。

收集够4块拼图后主人公的身体会恢复原状，之后原路返回，从出口登出并回到事务所。



迷宫信息

第三区域：宝箱中有消耗品"SPカプセルC"和"エクスポ-ト"。

调查



前往医院会触发剧情，可以自由行动后，乘坐电梯前往"普通病房（一般病栋）"。在该区域最深处的一个房间内可以捡到数码徽章"クネモンメダル"。

前往"特殊病房（特别病栋）"和该区域病房门口的保安对话，然后会收到杏子的提示。

回到普通病房会发现登陆点，进入后一直沿着道路前进，到了末端后，主人公会从特别病房内出现，往深处走会触发剧情。

剧情过后又会回到网络空间，沿着道路原路返回，乘坐电梯回到医院入口处（ロビ-）会触发剧情，然后场景会跳转到侦探事务所。第一章结束。



第二章 父を探して～山科悠子の委托

任务 可以自由行动后，先到事务所右侧的黑板上接受杏子的委托"豆は高品质"。

重要委托	豆は高品质
流程	1.接受任务后出门会遇到ミレイ 2.剧情过后，去4楼的咖啡店内和店员对话得到"特选咖啡豆" 3.回到2楼的左侧区域会见到ノキア，对话后再回到1楼事务所内的黑板处交纳任务
备注	无

完成以上任务后会触发剧情。之后就能从大地图前往新宿了。

调查

到达新宿后会见到アラタ，对话后到达该区域北侧的人行道和两个学生对话，然后回到事务所和杏子对话。

在前往繁华街的入口处能捡到数码徽章"アルカディモンメダル"。



前往EDENエントランス，和台阶上的关键NPC对话，会得到关键词"ザクソン"。

前往クーロンLv1，用关键词"ザクソン"和灯柱左侧的黑客对话，即可前往新区域ザクソンフォ-ラム。

前往ザクソンフォ-ラム，用关键词"アカウント狩り"和关键NPC"坚实なザクソンハッカ-"对话会得到道具"ザクソンの假面"。

迷宫

回到クーロンLv1，之前挡住防火墙的黑客已经让道，解除防火墙后就可以前往クーロンLv2了。解除防火墙后可以捡到数码徽章"ユキミボタモンメダル"。

探索クーロンLv2的途中会遇到几个黑客阻拦，对话中选择选项"ザクソンの假面を见せる"即可令他们让路。

迷宫信息

第二区域：宝箱中有消耗品"HPカプセルC"、"リヴァイカプセル"和换金道具"トパ-ズ"。

第三区域：宝箱中有消耗品"SPカプセルC"、"エクスポ-ト"和装备"ATKアタッチE"，场景左侧能捡到数码徽章"ドドモンメダル"。

第四区域：宝箱中有两份道具"HPカプセルC×3"和一份"SPカプセルC"。

走到迷宫最深处会见到几个戴面具的人，对话后其中一人发生了暴走并唤出一只古拉兽，为了阻止暴走，主人公与古拉兽展开了战斗。



BOSS 古拉兽（グラウモン） 病毒种，炎属性

战斗结束后会有一段剧情，然后场景会转换到事务所。

任务 剧情过后事务所会增加新的任务。和杏子对话，得知1楼的空调貌似有点问题。到1楼的左侧和右侧与相关的NPC对话，调查1楼左侧的空调，然后回到事务所，任务板上会追加两个新委托。

重要委托	お寻ね者ハッカ–を探せ
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.到达ク–ロンLv2，和第二个区域的关键NPC对话会发生战斗 3.战斗胜利后回到数码实验室和ミレイ对话
战斗内容	小恶魔兽（ピコデビモン）×2 病毒种，暗属性
备注	无

重要委托	追迹！怪人デジ面相
流程	1.任务开始后会得到关键词“怪人デジ面相” 2.到达ク–ロンLv2，使用关键词“怪人デジ面相”和第三个区域宝箱旁的关键NPC对话，会得到新的关键词“ケ–サツを憎むハッカ–” 3.到达新宿的繁华街，用关键词“ケ–サツを憎むハッカ–”和相关的警官NPC对话会得到情报 4.到达新宿的站前广场，和关键NPC对话后会进入数码空间，再次和NPC对话会发生战斗 5.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	野菜兽（ベジ–モン）病毒种，草木属性
备注	无

重要委托	タイムカプセル雪女
流程	1.到4楼的咖啡店内和NPC对话收集情报，然后会有一段剧情 2.调查咖啡店内的墙壁，会进入数码空间 3.探索至第四区域和NPC对话会发生战斗 4.战斗结束后即可完成任务
战斗内容	雪人兽（ユキダルモン）疫苗种，水属性
备注	迷宫信息 解除第一区域正前方的防火墙后，能打开宝箱拿到消耗品“HPカプセルC×3” 第三区域能拿到装备“HPアタッチE”

完成以上任务后，第二章结束。

第三章 でじたる・もんすたあ

调查

剧情结束后直接前往**ク–ロン**Lv1，见到**ノキア**后会有一场战斗。

战斗结束后前往**ク–ロン**Lv2，解除Lv2的防火墙后前往**ク–ロン**Lv3。（需要队伍中有成长期的数码宝贝4只以上才能使用解除Lv2防火墙的黑客技能）



到达**ク–ロン**Lv3的第二区域，和关键NPC对话会得到关键词“**どうすれば彼女ができるか**”。

用关键词“**どうすれば彼女ができるか**”和右侧区域的几个关键NPC对话会得到关键词“笑颜”、“**トモダチ**”、“**合コン**”。

靠近地图正中间的两个NPC会听到对话，并得到关键词“**デジモン**”。

回到正中间的区域，用关键词“**デジモン**”和NPC对话，就可以前往正前方的区域了。

迷宫信息

ク–ロンLv3左侧地图的宝箱中有消耗品“HPスプレ–C”、“SPカプセルC×3”和“ATKブ–スト”。

ク–ロンLv3右侧地图的宝箱中有消耗品“HPカプセルC×3”和“メモリアップ”，还能捡到数码徽章“イガモンメダル”。

ク–ロンLv3正前方区域的宝箱中有消耗品“エクスポ–ト”、“リヴァイヴカプセル”和换金道具“トパ–ズ”，还能捡到数码徽章“イッカクモンメダル”。

到达地图的最深处会触发剧情并发生战斗。

BOSS 黑迪路兽（ブラックテイルモン）病毒种，暗属性；哥布林兽（ゴブリモン）病毒种，地面属性

战斗结束后吉米KEN出现并向主人公发出挑战。

BOSS 恶魔兽（デビモン）病毒种，暗属性；火焰兽（メラモン）×2 数据种，炎属性

战斗攻略 对方三只数码宝贝均为成熟期，建议玩家也全都使用成熟期对战。恶魔兽主要使用群体攻击，但伤害很低，火焰兽的单体攻击伤害较高，而且会使用提升自身攻击力的技能，需要特别注意。

战斗结束后会有一段剧情，亚古兽和加布兽向主人公和**ノキア**阐明了数码宝贝的情况，并正式和**ノキア**成为了伙伴。第三章结束。



第四章 新宿地下迷宫“マヨヒガ”事件

剧情过后前往新宿的繁荣街，到达尽头会触发剧情，之后场景会转到地铁站内。

迷宫

和**アラタ**一起前往迷宫的最深处，途中会有少量剧情。

触碰第三区域最深处的球体会发生战斗，战斗结束后会得到IC卡，然后就可以通过地铁内的闸门了。



迷宫信息

第三区域：宝箱中有消耗品“HPカプセルB×3”和“メモリアップ”。



到达迷宫最深处会触发剧情并遭遇BOSS战。

BOSS 侵食者（イ–タ–）无种族，无属性

战斗攻略 BOSS没有属性。虽然血量非常低，但防御力非常高，攻击力足以秒杀成长期，建议用成熟期以上的形态来战斗。

战斗结束后会有一段剧情，然后场景会转到事务所。

任务 剧情过后任务板上可以接到新任务。

和杏子对话后就可以前往涩谷了。和涩谷马路中间的NPC对话后再回到事务所报告情况，任务板会追加新的重要委托。另外，在涩谷的“タワーレコード前”区域中可以捡到数码徽章“キウイモンメダル”。

重要委托	スクランブル五芒星
流程	1.走出事务所，和一旁的关键NPC对话
	2.走出建筑，和出口旁的关键NPC对话
	3.回到建筑内并到达3楼，和右侧区域的关键NPC对话
	4.到达2楼，和左侧区域的关键NPC对话
	5.和以上所有人都对过话后，场景会自动跳转到涩谷并发生剧情
	6.和场景最左前方角落的NPC对话，对话后NPC会换两次位置，找到并对话，然后观看完剧情即可完成任务
备注	中野2楼的厕所前能捡到数码徽章“アグモン博士メダル”



完成以上任务后和杏子对话，然后前往EDENエントラス，到达楼梯最上方调查角落的数据化地点。然后事务所会接到新的重要委托。

重要委托	梦食いコックリさん
流程	1.回到之前发生了数据化的位置并再次调查
	2.脱出EDENエントラス，会跳转到数码空间
	3.到达迷宫最深处和时钟兽对话会展开战斗，胜利后即可完成任务
战斗内容	时钟兽（クロックモン）数据种，光属性
备注	迷宫信息 第一个区域解除Lv2.3的防火墙后分别可以拿到消耗品“スリ－プリカバリ－×3”和换金道具“エメラルド”

交纳任务后，到4楼的咖啡店内帮杏子买咖啡豆。第四章结束。



第五章 续・父を探して～神代悠子の委托

调查

剧情结束后从大地图前往丰洲集合マンション，拜访山科诚后前往涩谷的タワ－レコ－ド前，和关键NPC对话，剧情过后会得到关键词“ナイルコ－プ”。

要注意该区域会出现特殊NPC，与其对话后会获得装备“忍者のUSB”。

前往EDENエントランス，用关键词“ナイルコ－プ”和商店旁的NPC对话，得到情报后回到事务所。



迷宫

剧情过后前往数码实验室和ミレイ对话，会得到新的黑客技能“ステルスハイド”和新区域的URL，对话完后前往カミシロ・エンタ－プライズ。

到达后和悠子会合，使用黑客技能“ステルスハイド”，然后调查场景左侧的NPC，可以进入网络空间。（必须要有病毒种的数码宝贝在队伍中才能发动黑客技能“ステルスハイド”）。



在入口处右侧能捡到数码徽章“ダ－クテイラノモンメダル”。

在尽头登出，到达数码空间アヴァロン・サ－バ－。

迷宫信息

网络空间：第一个分岔路的最右侧区域能拿到消耗品“CRTブ－スト”，最左侧区域能拿到消耗品“SPカプセルC×3”。

第二个分岔路左侧能拿到消耗品“HPスプレ－B”，最后的分岔路右侧能拿到消耗品“リヴァイヴカプセル”。



数码空间：第一区域能拿到消耗品“パニックリカバリ－×5”、“HPカプセルB”和“DEFブ－スト”。

到达第二区域，对着目标物体使用黑客技能“コ－ドスキャン”（需要队伍中有数据种的数码宝贝时才能使用），之后会触发剧情并发生战斗。

BOSS 蓝火焰兽（ブル－メラモン）×2 病毒种，炎属性

战斗攻略 敌人都是完全体，而且属性和类别完全相同，建议用属性、种族相克制的数码宝贝来应战。

战斗结束后会有一段剧情，第五章结束。



第六章 秋叶原连续“神隐し”事件

调查

剧情过后会得到关键词“アキバ神隐しの失踪者”，然后从大地图前往秋叶原。

走出事务所后到达3楼外侧，会看到特殊NPC，对话后得到消耗品“タフネスダケ”和数码徽章“デ-モンメダル”。

用关键词“アキバ神隐しの失踪者”和上側人行道右边的NPC对话，会得到新的关键词“花屋の店员さん”。在该NPC附近能捡到数码徽章“ゴ-レモンメダル”。

用关键词“花屋の店员さん”和下側人行道的NPC对话，再回去和之前的男性NPC对话

进入电子空间前往EDENコミマニフォ-ラム，和所有关键NPC对话后，前往中野的3楼和关键NPC对话，然后回到事务所会触发剧情。

剧情过后到クーロンLv1与アラタ会合，然后前往该区域最深处会看到一个被锁着的资料，用黑客技能“コ-ドスキャン”解析，然后会发生战斗。



BOSS 贤者兽（ワイズモン） 病毒种，暗属性

战斗结束后登出，前往秋叶原的商店，在商店前会触发剧情，秋叶原的部分街道产生了数据化现象。

迷宫

探索的途中会遇到几次剧情，靠近第一区域的球体后会发生战斗，战斗胜利后，该区域的部分路障会解除。继续往前探索到进入迷宫最深处，会触发剧情并发生战斗。

迷宫信息

第一区域：右下方能拿到农场道具“ファ-ム扩张プラグイン”。

BOSS 贤者兽 病毒种，暗属性

战斗攻略 敌人比上次要厉害得多，全体伤害非常高，建议用疫苗种的数码宝贝作战，最好用完全体参战。

战斗结束后会触发剧情，并直接和侵食者对战。战斗结束后场景会跳转到事务所。



任务 走出事务所，杏子会告诉主人公任务板上追加了新任务。到中野4楼的咖啡店内和一个新的NPC对话，任务板会追加新任务。

重要委托	リョウタの青春
流程	1.和以下3位NPC对话： ①1楼左侧的NPC ②3楼外侧的NPC ③3楼最右侧的NPC 全部对话完毕后场景会自动跳转到咖啡店内并触发剧情 2.进入电子空间，前往クーロンLv3左侧的地图，和关键NPC对话，经过一番剧情后即可完成任务
备注	无

重要委托	中野アンダ-グラウンド
流程	1.从大地图前往中野地下道 2.探索地下道，走到尽头后会发生剧情并进入数码空间 3.在第二区域使用黑客技能“コピ-アンドペ-スト”将上方平台的数据复制到下方平台，即可打开现实世界中的铁门 4.登出，并前往中野地下道，在分岔道往左边走会触发剧情，然后场景跳转回事务所 5.从大地图前往东京新都厅，进门口后调查场景正前方的一台电脑，然后会进入数码空间 6.到达第二区域调查最深处的侵食者会发生战斗，战斗胜利后即可完成任务
备注	**迷宫信息** 第一区域右上方的宝箱中能拿到消耗品“バグリカバリ-×3”

完成以上任务后，前往涩谷的タワレコ-ド前，调查正门进入タワレコ-ド，和里面的一个关键NPC对话会追加新任务。

完成以下任务后，第六章结束。

重要委托	お寻ね者ハッカ-を探せ
流程	1.任务开始后会得到关键词“ビミョ-なイタズラ” 2.使用关键词“ビミョ-なイタズラ”和场景最右侧的NPC对话 3.和任务委托人对话 4.前往店内有数据化的地点，会触发剧情并进入网络空间 5.探索到迷宫的最深处，猿猴兽（エテモン）会一直躲开玩家，反复几次后调查自动贩卖机，把猿猴兽逼回最深处后，到达终端附近的自动贩卖机并通过网络空间后，会和猿猴兽展开战斗 6.战斗结束后即可完成任务
战斗内容	猿猴兽 病毒种，暗属性。
备注	**迷宫信息** 调查第二区域道路中的宝箱中有消耗品“HPスプレ-C”；第三区域第一个分岔路下方能拿到消耗品“SPアタッチC”；调查第五区域的宝箱中能拿到消耗品“パラライズリカバリ-×3” 网络空间左上方的两个区域内分别能拿到农场道具“ドキドキ肉”和消耗品“フレンドシップ”





第七章 恶魔巡礼狂骚曲

剧情过后先到4楼左侧区域和关键NPC对话，然后进入电子空间前往クーロンLv3，解开第一区域的防火墙后进入クーロンLv4。

迷宫



进入第二区域后往左走，在平台左下方会见到特殊NPC，对话后会得到装备“探求者のUSB”。

用场景左侧的黄色平台到达上层，和关键NPC对话。

用黑客技能“コピ-&ペ-スト”令场景右侧的黄色升降台运作。

迷宫信息

第三区域：宝箱中有消耗品“パニックリカバリ-×3”，还能捡到数码徽章“ウエンディモンメダル”。

支线：地图最右下方高台的宝箱前会有NPC挡路，与其对话并战斗胜利后会得到道具“勇气のデジメンタル”，之后可以打开他身后的宝箱。（战斗内容：烈焰龙兽 无种族，火属性）

和第三区域的关键NPC对话会发生战斗。

BOSS 祖利兽（ジュレイモン） 病毒种，草木属性；猛鬼兽（バケモン） 病毒种，暗属性

战斗结束后场景会跳转至事务所，剧情过后到达4楼右侧区域和关键NPC对话，再到2楼左侧区域和ノキア对话，然后返回事务所，剧情结束后前往クーロンLv4。

迷宫

在第三区域探索的途中会触发剧情并发生战斗。

BOSS 奥加兽（オーガモン） 病毒种，地面属性；十亿龙兽（ギガドラモン） 病毒种，风属性

战斗结束后，从登出口前往新区域**デモンズアジト**，到达后直接进入剧情并发生战斗。



BOSS 螺栓兽（ボルトモン） 数据种，电气属性；死亡火焰兽（デスメラモン）×2 数据种，火属性

战斗攻略 由于战斗中有NPC的亚古兽和加布兽参战，能吸引不少火力，所以战斗节奏不会显得很紧凑。敌人的种类都是数据种，用病毒种来战斗会让战斗变得非常轻松。



战斗结束后，会有一段剧情，剧情过后会回到事务所。

任务 和杏子对话后前往新宿，调查繁华街的数据化地点，然后任务板会增加新的重要委托。另外，和中野1楼街上的一个NPC对话会追加新的重要委托。



重要委托	白昼のかまいたち
流程	1.前往新宿的繁华街，调查该区域的数据化地点
	2.再次调查该区域的数据化地点，之后会发生剧情并进入网络空间
	3.在网络空间的尽头与坦克兽（タンクモン）对话会发生战斗
	4.战斗结束后即可完成任务
战斗内容	坦克兽 数据种，电气属性
备注	迷宫信息 网络空间第一个岔路一直往左走能拿到消耗品“SPカプセルC×5”，一直往右走能拿到消耗品“スタンリカバリ-×3” 网络空间尽头最左侧的区域可以拿到消耗品“SPカプセルA”，最右侧左边的区域能拿到消耗品“HPカプセルC×8”

重要委托	BWグルメ探访
流程	1.调查中野1楼外侧商店右边的中华料理屋
	2.调查中华料理屋对面的茶馆
	3.调查中野2楼右侧的寿司店
	4.以上全部调查结束后会回到事务所，任务完成
备注	无

完成以上任务后，第七章结束。



第八章 暴风ガ-ルは止まらない

剧情过后前往东京新都厅，与大厅左侧的特殊NPC对话会得到消耗品“メンタルメロン”和数码徽章“バルバモンメダル”。

调查

进入电子空间，前往**ク-ロンLv1**与**ノキア**对话，然后前往**デモンズアジト**和关键NPC对话，其中右侧的NPC在对话后会和主人公发生战斗。在该区域能捡到数码徽章“リボルモンメダル”。

前往**ザクソンフォ-ラム**和关键NPC对话，选择第三个选项，然后会发生剧情。在该区域能捡到数码徽章“モジャモンメダル”。

剧情过后登出电子空间，前往新宿，在繁华街和地铁站前的**アラタ**对话，然后前往新宿的EDEN终端会触发剧情。

剧情过后会进入网络空间，走到尽头登出后会到达新地点。

到达新地点后，这里会出现数据化现象。

迷宫

迷宫信息

第一区域： 左下方的两个宝箱中有农场道具“ファ-ム扩张プラグイン”和消耗品“ドットリカバ-×3”，区域右侧的两个宝箱中有装备“マルチリカバ-DX”和消耗品“HPカプセルB×5”。**第二区域：** 右下方的宝箱中有消耗品“メモリアップ”。



触碰地图最深处左侧的球体后会发生战斗。

BOSS 狮子兽（レオモン） 疫苗种，地面属性

触碰地图最深处右侧的球体后会发生战斗。

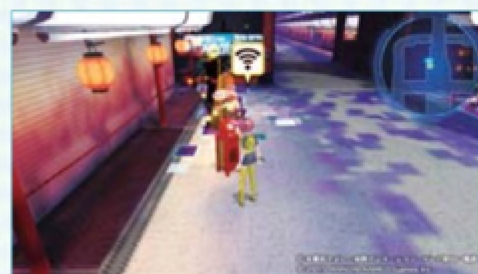
BOSS 裂破兽（レッパモン） 疫苗种，光属性

将两侧的球体解除后即可前往第二区域。前进不远后会触发剧情并展开战斗。

BOSS 侵食者 无种族，无属性

战斗攻略 BOSS会使用带有“液晶化”效果的攻击，而且部分攻击带吸血效果，建议将全员都进化到完全体后再来战斗。

战斗结束后该地区恢复正常，剧情过后场景会跳转至事务所。



任务 调查2楼卡牌店附近的告示牌会追加新的重要委托。

重要委托	生き人形・死に人形
流程	1.任务开始后会得到关键词“リビクラ”
	2.前往秋叶原，用关键词“リビクラ”和EDEN终端附近的NPC对话
	3.和商店附近的关键NPC对话
	4.调查SEGA店面前数据化的地点，然后进入数码空间
	5.和第二区域右下角的地狱兽（インフェルモン）对话会发生战斗
	6.战斗胜利后，经过一段剧情后和关键NPC对话即可完成任务
战斗内容	地狱兽 无种族，暗属性。
备注	迷宫信息 第一区域右侧的宝箱内有消耗品“SPカプセルB×3”；第二区域左上方的宝箱内有消耗品“INTブ-スト×3”；第三区域中的宝箱内有消耗品“HPカプセルB×2”

完成以上任务后到新宿和アラタ对话会追加新的重要委托。

重要委托	レアコミ・コネクション
流程	1.登陆电子空间并前往EDENコミュニティエリア和アラタ对话
	2.和关键NPC对话
	3.前往EDENエントランス和关键NPC对话
	4.前往EDENコミュニティエリア和关键NPC对话后得到关键词“圣イレイズ学园の住所は？”
	5.登出电子空间，前往中野3楼，用关键词“圣イレイズ学园の住所は？”和站着的NPC对话
	6.回到EDENコミュニティエリア和アラタ对话
	7.前往新区域EDENフリ-エリア，和关键NPC对话即可完成任务
备注	EDENフリ-エリア上方的角落里能捡到数码徽章“スカルサタモンメダル”

完成以上任务后，第八章结束。

第九章 ぼくらの大作战！

剧情过后，前往中野3楼和特殊NPC对话会获得装备“友情のUSB”。

进入电子空间，前往カミシロ・エンタ–プライズ。

剧情过后到达场景左上方进入网络空间，穿过后继续前进，到达数码空间アヴァロン・サ–バ–。

迷宫

前进至高台会遇到机械人兽（アンド ロモン）和金属豆豆兽（メタルマメモン）挡路，击败它们后即可前进。

第一区域会有部分隐藏道路（小地图的紫色地形），接近后アラタ会帮忙开启。

用黑客技能“コピ–アンド ペ–スト”开启通往第二区域的道路。

第二区域的通过方法和第一区域一样。左边平台放置蓝色数据，右边平台放置绿色数据即可打开前进的道路。



迷宫信息

第一区域：宝箱中有消耗品“HPカプセルC”、“ブレイブポイントD”、“エスケ–プゲ–ト×3”和“スプレ–B×3”。

第二区域：宝箱中有消耗品“SPカプセルB”、两份“HPカプセルC”、“パ–ル×3”、“攻击型パッチ”和“SPD抑制チップC”。

在进入第三区域前会有一场战斗。

BOSS 侵食者 无种族，无属性

战斗结束后会有一段剧情，然后前往下个区域。

调查房间内标有感叹号的位置，然后会发生剧情。

任务 前往ク–ロンLv1的广场和关键NPC对话会追加新的重要委托。

重要委托	增殖！ノキア军团
流程	1.进入电子空间，前往ク–ロンLv1和关键NPC对话
	2.到达第二区域后会触发剧情
	3.前往ク–ロンLv2的第三区域会触发剧情并发生剧情战斗
	4.几个回合后战斗中断，一段剧情后会再次发生战斗
	5.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	黑战斗暴龙兽（ブラックウォ–グレイモン）病毒种，火属性 、金属加鲁鲁兽（黑）（メタルガルルモン（黑））病毒种，电气属性
备注	无

完成以上任务后会追加新的重要委托。前往4楼的咖啡店内和关键NPC对话会追加新的重要委托。

重要委托	ラ・ミゼ–ル
流程	1.进入电子空间，前往ザクセンフォ–ラム和关键NPC对话
	2.剧情过后，场景会自动跳转到EDENコミュニティエリア，到达楼梯下的平台调查标有感叹号的地点
	3.前往ク–ロンLv4的第二区域，会触发剧情并发生战斗
	4.战斗结束后即可完成任务
战斗内容	甲龙兽（アンキロモン）无种族，土属性；大锹形虫兽（オオクワモン）病毒种，草木属性；百万海龙兽（メガシ–ドラモン）数据种，水属性
备注	无

重要委托	サクラにバラの花束を
流程	1.任务开始后会得到关键词“乙女心をつかむプレゼント”
	2.前往新宿，用关键词“乙女心をつかむプレゼント”和繁华街的ノキア对话，剧情过后会得到关键词“ロマンチックな贈り物”
	3.前往秋叶原，用关键词“ロマンチックな贈り物”和アラタ对话，剧情过后会得到关键词“素朴でイイ感じのもの”
	4.进入电子空间，前往カミシロエンタ–プライズ，用关键词“素朴でイイ感じのもの”和悠子对话即可完成任务
备注	无

完成以上任务后，第九章结束。

第十章 约束の地へ…！

剧情过后前往EDENフリ–エリア找到ノキア会触发剧情并有一场战斗。另外，和该区域的特殊NPC对话会得到消耗品“パワルフパイン”和“リリスモンメダル”。

战斗结束后会有一段剧情，剧情过后前往EDENコミュニティエリア与アラタ对话，然后前往新区域ヴァルハラ・サ–バ。

迷宫

第二区域时，先解析场景中央的数据库，将蓝色数据复制到其他平台即可开启道路。

第三区域时，解析所有场景中央的数据库后，分别将蓝（右上）、绿（左上、右下）、黄（左下）三种数据放置到对应的平台上即可开启道路，与ノキア会合。

迷宫信息

第一区域：宝箱中有消耗品“エクスポ–ト”、“リヴァイヴカプセル×3”和“アクアマリン×2”。

第二区域：宝箱中有消耗品“HPカプセルB”、“SPスプレ–B”和农场道具“ファ–ム开发キット”、“ファ–ム扩张プラグイン”。

第三区域：宝箱中有消耗品“メモリアップ”、“メディカルスプレ–×3”和农场道具“バンク扩张ドライブ”。

剧情过后前往区域最深处，会触发剧情并发生战斗。





BOSS 无限龙兽（ムゲンドラモン）病毒种，电气属性

战斗攻略 BOSS使用技能“ロックオン”后，下个回合有很大几率会使用伤害极大的全体技能“∞キャノン”，HP不够的单位建议防御，或在其出招前将BOSS打至睡眠、麻痹等异常状态也是一种破解方式。另外，每次BOSS使用完∞キャノン后下次行动必定会发动“オーバーヒート”（攻击力和防御力下降），此时是追击的好时机。

战斗结束后会跳转至**ノキア**的战斗，第一场为剧情战斗，几回合后战斗中断，然后会发生战斗暴龙兽和金属加鲁鲁兽联展进化成奥米加兽的剧情，之后再次展开战斗，由于有奥米加兽这样强力的超究极体，所以战斗没有任何难度。

战斗结束后，附近会出现大量侵食者，一段剧情后会发生战斗。

BOSS 侵食者×2 无种族，无属性

战斗胜利并看过一段剧情后，第十章结束。



第十一章 失乐园

剧情过后，进入电子空间前往**ザクソンフォ-ラム**和**ノキア**对话。

迷宫



剧情过后前往中野地下道，进入后会有一小段剧情，剧情后往回走会见到特殊NPC，与其对话后能获得道具“亿万长者の USB”。

探索到尽头后会发现悠子和岸部，一番对话后，岸部会露出她的本来面目，并和众人发生战斗。



迷宫信息

第一区域：分岔路右侧的宝箱中有农场道具“ファ-ム扩张プラグイン”。
第二区域：分岔路左侧的宝箱中有消耗品“リヴァイヴカプセル×3”，在通往第三区域前的分岔路左侧的宝箱中有装备“スリ-プバリアDX”。
第三区域：分岔路左侧有数码徽章“インダラモンメダル”，在通往第四区域前的分岔路左侧的宝箱中有消耗品“メモリアップ”。

BOSS 骑士领主兽（ロ-ドナイトモン）病毒种，暗属性

在消耗BOSS一半HP后会强制中断战斗，经过一段剧情后会发生第二场BOSS战。

BOSS 侵食者·夏娃（イ-タ-·イヴ）无种族，无属性

战斗攻略 BOSS会使用附带睡眠效果的全体攻击，建议装备对应抗性的装备战斗。

战斗胜利后会进入精神世界，走到最深处会触发剧情。第十一章结束。



第十二章 彷徨

走到森林尽头会触发剧情，剧情过后场景会跳转至事务所，第十二章结束。

第十三章 东京デジタル事变

调查

剧情过后前往浅草，和大门处左侧角落里的特殊NPC对话会得到消耗品“ガ-ドアップル”和数码徽章“リヴァイアモンメダル”。



前往涩谷，和ノキア对话，然后进入电子空间前往EDENフリ-エリア，剧情过后会回到事务所。

迷宫

调查沙发，选择“はい”，会进入网络空间，到达尽头后会有一段剧情。

迷宫信息

网络空间左上方的位置可以拿到消耗品“INT抑制チップB”和“SPD抑制チップB”，右下方能拿到消耗品“INT抑制チップB”。

任务

剧情过后任务板上会追加新的重要委托。

重要委托	鵺の夜
流程	1.从大地图前往上野
	2.剧情过后会和独眼兽（サイクロモン）战斗
	3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	独眼兽 病毒种，地面属性
备注	无



完成以上任务后，和1楼外侧的ノキア对话，任务板会追加新的重要委托。

重要委托	新宿グルメ探访
流程	1.任务开始后会自动前往新宿
	2.到达繁华街，调查地铁站附近绿色招牌的店铺
	3.剧情过后，调查繁华街的最右侧
	4.剧情过后，前往新宿与繁华街的交界处，调查右侧的“甘味处”店铺
	5.剧情过后即可完成任务
备注	无

完成以上任务后，第十三章结束。

第十四章 WHAT IS A YOUTH

剧情过后前往秋叶原，在商店前会遇到皇家骑士团成员芳香兽（ドゥフトモン）。

剧情过后回到事务所会发生剧情，剧情后前往セントラル病院和悠子对话。和医院入口处右侧的特殊NPC对话会得到装备“大容量のUSB”。

调查

剧情过后回到医院入口处和关键NPC对话后会得到关键词“错乱した男”。

用关键词“错乱した男”和坐在凳子上的小孩对话，然后前往一般病房，调查最深处右边的房间会触发剧情。



迷宫

剧情过后会进入数据化的“山科诚的记忆”中，走到最底层和外星兽（イ-バモン）对话会发生战斗。

BOSS 外星兽 病毒种，光属性

战斗攻略 BOSS会对自身使用不知名的技能，变换自己的种族，所以战斗时队伍中最好要备有其他种族的数码宝贝以应对BOSS种族变换的情况。

战斗胜利后会有一段剧情，然后前往新宿繁华街的尽头会发生战斗。

BOSS 侵食者 无种族，无属性

战斗攻略 这次的侵食者特性和以往不同，魔法攻击可以给予其有效伤害，物理攻击依旧只能给予极低的伤害。

战斗结束后进入地铁站内会遇到アラタ，然后两人会组队一起探索。

地图后半部分和过去不同，走到最深处会发生战斗。

BOSS 侵食者（人型） 无种族，无属性

战斗攻略 BOSS会使用让我方全体液晶化的技能，要备好治疗道具，道具不够的情况下只能用普通攻击将BOSS击败了。



战斗胜利后，场景会跳转至事务所，第十四章结束。

第十五章 パラレル・ワールド

可以自由行动后前往3楼，与右侧区域厕所前的特殊NPC对话会得到消耗品“インテリニンジン”和数码徽章“ベルゼブモンメダル”。

前往涩谷，用黑客技能“ステルスハイド”将自己隐身后前往地铁内。

迷宫

本迷宫就是之前对战猿猴兽的迷宫，而当时无法通行的地方现在都可以通行了。

在第五区域触碰球体后会发生战斗，战斗胜利后该区域的路障会消除。



迷宫信息

第一区域：宝箱中有消耗品“HPカプセルA×3”。

第三区域：宝箱中有消耗品“SPアタッチC”、“开发型パッチ”、“HPスプレ-C”和两份“SPアタッチC”。

第五区域：宝箱中有消耗品“SPスプレ-B”和农场道具“ファ-ム扩张プラグイン”。

第六区域：宝箱中有农场道具“ファ-ム开发キット”。

到达迷宫最深处后会触发剧情并发生战斗。

BOSS 君主兽（デュナスモン）数据种，风属性

战斗攻略 虽然本场战斗有玛格纳兽（マグナモン）支援，但君主兽的实力依然不可小看，我方单位只要被其抓住了弱点，被一招秒杀不是什么难事，建议尽量用病毒种的数码宝贝参战。

战斗胜利后会得到道具“调和の意思”并返回事务所。

剧情过后前往上野和关键NPC对话。

再次使用黑客技能“ステルスハイド”隐身后进入博物馆内。



迷宫

博物馆内有登陆地点，调查后会进入网络空间，穿过后可到达其他地点。

先到第二区域消除球体解除路障，然后就可以尽情探索两个区域了。

迷宫信息

第二区域：左上方能拿到消耗品“HPカプセルA”。

左下方能拿到消耗品“リヴァイヴカプセル”和“メモリアップ”。

第一区域的网络空间：左侧道路第一个左分岔路能拿到消耗品“HPカプセルCx10”。

最后一个左分岔路能拿到消耗品“エメラルド”。

右侧道路走到尽头能拿到消耗品“ホ-ムゲ-ト”。

穿过第一区域的网络空间能拿到农场道具“バンク扩张ドライブ”。

第二区域的网络空间：左侧道路的两个末端分别能拿到消耗品“INTブ-スト×3”和换金道具“ダイヤモンド”。

右侧道路的右分岔分别能拿到消耗品“ブレイブポイントC”和“ATKブ-スト×3”。

穿过第二区域的网络空间能拿到数码徽章“マミ-モンメダル”。

解除路障后，回到第一区域，从正中央的道路前进，到最深处后会触发剧情并发生战斗。

BOSS 番长狮子兽（バンチョ-レオモン）疫苗种，地面属性

战斗攻略 BOSS的血量非常高，不过会给我方施加有益的BUFF，在HP到达一定值以下时，还会连续使用高伤害的单体技能“フラッシュバンチョ-パンチ”，建议准备好足够的复活道具。整场战斗总的来说是一场消耗战，不过由于BOSS不会使用回血技能，而作为我方支援角色的哈克兽（ハックモン）还会使用全体回复技能，所以难度不大。

战斗胜利后会得到道具“钢の意思”，场景会自动跳转到事务所。

剧情过后前往EDENフリ-エリア会立即发生剧情战。

战斗过后前往数码实验室和ミレイ对话。



回到事务所前和关键NPC对话，再前往ク-ロンLv1和关键NPC对话，任务板会追加新的重要委托。

任务

重要委托	悠子とユ-ゴ
流程	1.前往セントラル病院，和入口处的关键NPC对话后获得关键词“ユ-ゴの行方” 2.进入电子空间，前往ク-ロンLv1的第三区域，用关键词“ユ-ゴの行方”和关键NPC对话 3.前往ク-ロンLv2的第二区域找到悠子，剧情过后会和ユ-ゴ的无限龙兽再次展开战斗 4.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	无限龙兽 病毒种，电气属性
备注	无

完成以上任务后，前往数码实验室和ミレイ对话。



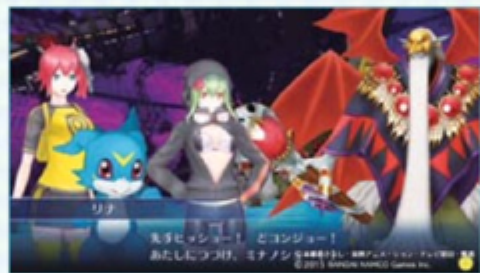
迷宫

剧情过后，场景会跳转至新宿地铁站内。

往前探索，解除第二区域的光球后会得到IC卡，可以用它解除该区域的路障以前往第三区域。

第三区域也有光球，解除后就能继续前进了。

前进至迷宫最深处会触发剧情并发生战斗。



BOSS 巴尔巴兽（バルバモン） 病毒种，暗属性

战斗攻略 BOSS在使用技能“魔力一齐解放”后，下一招必定是名为“パンデモニウムロスト”的全体攻击，这招伤害非常高，命中后BOSS还会回血，建议用疫苗种的数码宝贝来承受伤害。BOSS在使用“魔力一齐解放”后，大部分能力会下降，可以趁这个机会用强力且克制BOSS的招式将其直接击败。

战斗胜利后会回到数码实验室。

前往EDENフリ－エリア，走到场景最右侧会发生剧情并进入战斗。

BOSS 斯雷普兽（スレイプモン） 疫苗种，光属性

战斗攻略 BOSS的速度非常快，开场后会用技能“开战”增加我方全员的速度，在战斗中也会给自己施加增加速度的BUFF。由于BOSS的血量非常高，单体伤害技能几乎可以秒杀我方一个单位，总的来说也是一场消耗战。用消除敌方BUFF的技能来辅助作战是个不错的选择。

战斗胜利后会回到事务所。

剧情过后从大地图前往浅草，用黑客技能“ステルスハイド”隐身，进入数据化区域。

迷宫

和之前的第一区域一样，地图的左上方和右上方各有一个光球，解除后即可开通前进的道路。

迷宫信息

第二区域：左侧的箱子内有消耗品“SPカプセルB×3”；右侧的箱子内有消耗品“ブレイブポイントC”。

到达最深处会触发剧情并发生战斗。

BOSS 侵食者（人型） 无种族，无属性

战斗攻略 BOSS和之前的类型一样，也会对我方全体使用附带“液晶化”状态的技能，要准备好足够的恢复道具。

战斗结束后会发生剧情战，剧情过后第十五章结束。

第十六章 ダイバ-シティ・ドラゴン～龙の栖まう岛

可以自由行动后，前往涩谷的タワ－レコ－ド店内，和特殊NPC对话会获得装备“パニックパリアDX”。

前往お台场，剧情过后一直前进到达第二区域，即可见到艾可萨兽（エグザモン）。

到达高台附近会触发剧情，并和艾可萨兽发生战斗。

BOSS 艾可萨兽 数据种，风属性

战斗攻略 BOSS的伤害很高，不过战斗中有两位皇家骑士助阵。给予BOSS一定伤害后会强制中断战斗。

战斗中断后会发生公爵兽被アラタ吸收的剧情，然后众人会回到事务所。

剧情过后进入电子空间，前往ク－ロンLv1的广场处会触发剧情，然后前往ク－ロンLv5。

调查

在ク－ロンLv4第一区域左侧，用黑客技能解除防火墙即可前往ク－ロンLv5。

与入口前的悠子对话，剧情过后即可深入ク－ロンLv5探索。

迷宫中会有一些被封锁的数据，用黑客技能解析后会得到迷宫的相关信息。

迷宫中有不少隐藏的陷阱，踩上后会被传送到迷宫入口处，被触发过的陷阱会一直显示。

迷宫信息

第二区域：

场景右侧的宝箱内有消耗品“メモリアップ”。

上述宝箱的上方有陷阱，落入陷阱后选择右边的传送点，能到达第二区域正中央的平台，打开平台左侧的宝箱能拿到农场道具“ファ－ム扩张プラグイン”。

到达迷宫最深处会触发剧情并发生战斗。

BOSS 颅骨兽（クレニアムモン） 疫苗种，地面属性

战斗攻略 BOSS的全体攻击技能“エンド・ワルツ”伤害非常高，但使用后自身的能力会下降一段时间，此时是攻击的好时机。另外，技能“ゴッドブレス”会让BOSS短时间内获得无敌的效果，看到它发动这招后就不要攻击了，建议立即进行回复或用道具提升自身能力以准备下一轮进攻。

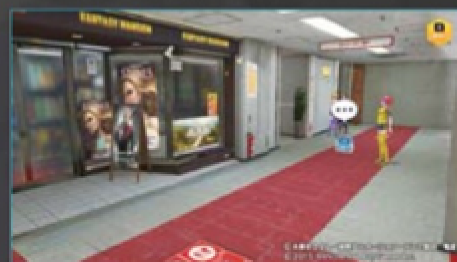
战斗结束后会回到事务所。



任务 调查中野1楼外侧的告示板，任务板会追加新的重要委托。

重要委托	中野都市传说バスタ－ズ
流程	1.和1楼的4名关键NPC对话
	2.和2楼的4名关键NPC对话
	3.和3楼的3名关键NPC对话
	4.剧情过后即可完成任务
备注	无

完成以上任务后，前往中野3楼和厕所前的数码宝贝对话，任务板会追加新的重要委托。



重要委托	亡灵怪猫ビルディング
流程	1.前往4楼的咖啡店和所有关键NPC对话
	2.再次前往咖啡店和关键NPC对话
	3.调查墙壁，会进入网络空间
	4.穿过网络空间后会到达数码空间
	5.收集数码空间中的数据文件（共5个），每收集到一个都会得到一个关键词
	6.收集完所有数据后会触发剧情
	7.用关键词“ミ－子”和关键NPC对话后即可完成任务（选错关键词的话会和NPC发生战斗，战斗胜利后也能完成任务）
备注	迷宫信息 网络空间： 第一个分岔道一直往左走能拿到消耗品“HPスプレ－A” 第二个分岔道往下走能拿到装备“ウィンドガ-ドDX” 第三个分岔道往左走能拿到消耗品“ブレイブポイントB” 第四个分岔道中的道路尽头分别能拿到消耗品“フレンドシップ×2”和“SPD抑制チップC×2” 数码空间： 第一个传送点到达的区域中有宝箱，打开能得到消耗品“ATK抑制チップB” 在场景左侧，解除Lv4的防火墙后能拿到消耗品“SP抑制チップB” 其中一个数据文件附近的宝箱内有消耗品“エスケ-プゲ-ト×3”

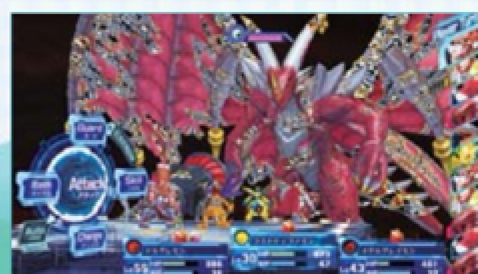
完成以上任务，走出事务所后会触发剧情，之后前往お台场。

回到之前和艾可萨兽战斗的地点，会再次与其发生战斗。

BOSS 艾可萨兽 数据种，风属性

战斗攻略 当BOSS的HP削减到一半以下时，会给自己施加各种有益的BUFF，并会使用威力强大的群体技能“ドラゴニックインパクト”，命中后会强行让我方的战斗单位退场并换上后备单位，建议将队伍的后备人员都换上病毒种的数码宝贝来应对掉这招的换人效果。

战斗胜利后，第十六章结束。



第十七章 追忆

剧情过后从大地图前往秋叶原，和场景上方人行道右侧的特殊NPC对话会获得消耗品“**アクセルバナナ**”以及两枚数码徽章“**ベルフェモンSMメダル**”和“**ベルフェモンRMメダル**”。

和秋叶原商店右侧的悠子对话会进入秋叶原的数据化区域。



从第一区域左上方前进到下个区域，解除光球后第一区域的路障都会消失，另外有光球的区域能捡到数码徽章“**フライモンメダル**”。

回到第一区域，到达右下方解除球体后，从该区域右上方进入下一个区域。

到达迷宫最深处后会和骑士领主兽发生战斗。



BOSS 骑士领主兽 病毒种，暗属性

战斗攻略 BOSS的血量和防御力都很低，只要我方全员都是疫苗种的数码宝贝即可轻松获胜。

战斗结束后会有一段剧情，之后在迷宫里一直往前走，走过三个区域后会触发剧情。

可以自由行动后，沿着道路一直往外走到广场处会触发剧情。（地形就是**クーロン**Lv1）

剧情过后，第十七章结束。

第十八章 ロスト・ロストメモリーズ

本章节操作的角色会变成**ノキア**，但会继承主人公身上的所有数码宝贝和道具。

走出事务所门口，选择“**はい**”会触发剧情。

迷宫

剧情过后稍微往前走一段距离会进入数码实验室，出来后继续往前走。



迷宫信息

第二区域：宝箱内有消耗品“极上肉”和装备“フレンドシップDX”。

第三区域：宝箱内有消耗品“フルリヴァイヴスプレー”。

到达第三区域末端会有剧情，剧情过后调查裂缝并选择“**入る**”会触发剧情，之后会遇到骑士领主兽并发生战斗。

BOSS 骑士领主兽（ロードナイトモン）病毒种，暗属性

战斗攻略 BOSS的防御力和血量比上次稍微高了一些，打法和阵容照旧即可。BOSS血量降到二分之一时会强制中断战斗并触发剧情，之后会再次展开战斗。第二次战斗时，支援角色会变成悠子的数码宝贝，而且这次骑士领主兽会用高伤害的单体技能和增加自己攻击力的BUFF。只要做好回复工作，整场战斗的难度并不大。



战斗结束后，第十八章结束。

第十九章 圆桌の狮子骑士

可以自由行动后前往新宿的繁华街，和特殊NPC对话会得到装备“军师のUSB”。

迷宫

前往东京新都厅，直接进入建筑，从最左侧的电梯前往13层。

13F～15F：乘坐13层左侧区域右下方的电梯到达14层→乘坐右侧的电梯回到13层→跳下右下方的台阶，乘坐电梯到达14层→乘坐电梯前往15层→乘坐右侧的电梯前往27层。

27F～30F：乘坐27层正上方的电梯前往29层→乘坐电梯回到27层→乘坐左下方的电梯到达29层→乘坐电梯到达30层。

到达30层后前进一小段路会触发战斗。

BOSS 君主兽（デュナスモン）数据种，风属性

战斗攻略 BOSS会使用伤害较高的全体攻击，建议尽量使用病毒种参与战斗。





战斗胜利后即可前往36层。

36F～40F：乘坐右下方的电梯到达37层→乘坐电梯到达36层→乘坐电梯到达38层→乘坐电梯到达37层→乘坐电梯到达39层→乘坐电梯到达40层。

迷宫信息

13F：地图右上方的宝箱内有换金道具“クロンデジゾイド”。
14F：最初到达13层后，用右侧的电梯可以通往14层拿到农场道具“ファーム开发キット”；左侧区域右下方或正下方的电梯可以前往14层拿到消耗品“SPカプセルA×5”；正上方的宝箱内有消耗品“HPアタッチA”，在宝箱所在的道路左侧能捡到数码徽章“プラチナヌメモンメダル”。
15F：必经之路的宝箱内能拿到消耗品“HPスクレ-A×3”。
27F：右下方的宝箱内有消耗品“リヴァイヴカプセルDX ×2”；乘坐28层左上方的电梯回到27层能拿到装备“CRTアタッチA”。
28F：最初到达27层后，用左侧的电梯到达28层能拿到消耗品“HPカプセルA×3”；从27层右下方的电梯到达28层能拿到消耗品“マルチリカバリ-×3”；必经之路的第二个电梯选择到28层，出电梯后往左走能拿到农场道具“バンク扩张ドライブ”；必经之路的第三个电梯选择到28层，能拿到消耗品“HITブ-スト×5”。
29F：最初到达27层后，用左侧的电梯到达29层能拿到消耗品“ブレイブポイントB”；从27层右下方的电梯到达29层能拿到消耗品“メンタルメロン×2”；乘坐28层左上方的电梯回到29层能拿到农场道具“ファ-ム扩张プラグイン”。
30F：右上方的宝箱内有消耗品“メモリアップ”。
36F：必经之路的宝箱内能拿到消耗品“エスケ-プゲ-ト×5”；第四步时选择36层，能拿到消耗品“リヴァイヴカプセルDX×3”；第五步时选择36层，能拿到消耗品“HPカプセルBx10”。
37F：第三步时选择37层，能拿到消耗品“SPカプセルA×5”；第四步时选择37层，能拿到消耗品“インテリニンジン×2”和“フルリカヴァリ-スプレ-”。
38F：乘坐36层右侧的电梯到达38层后能拿到消耗品“HPスプレ-A×3”；第一步时选择38层，能捡到数码徽章“ロゼモンBMメダル”；第二步时选择38层，能拿到消耗品“ブレイブポイントA”；第三步到达的区域中能在宝箱内得到消耗品“SPDブ-スト×3”；第五步时选择38层，能拿到消耗品“INT抑制チップA”。
39F：第一步时选择39层，能拿到消耗品“メモリアップ”；第二步时选择39层，能拿到消耗品“SPスプレ-A×2”；第三步时选择39层，能拿到装备“ビショップディスク”；第四步时选择39层，能拿到农场道具“ファ-ム扩张プラグイン”。
40F：必经之路上的宝箱内有装备“メディカルスプレ-DX”。
49F：最右侧的宝箱中有消耗品“ミラクル肉”。

乘坐40层的电梯到达48层，走到尽头乘坐电梯到达49层，最后乘坐电梯到达“R 屋上”会触发剧情并发生战斗。

BOSS 侵蚀者·亚当（イ-タ-·アダム） 无种族，无属性

战斗攻略 BOSS的技能“クラスタ·オブタイラント”不仅能给予我方全体较大的伤害，同时还能给自己回血，被命中后要及时补充我方全员的HP。



战斗结束后会进入精神世界，不断地往深处走即可。

一段剧情后会和芳香兽发生战斗。

BOSS 芳香兽（ドゥフトモン） 数据种，光属性

战斗攻略 BOSS的伤害较高，建议尽量使用病毒种的数码宝贝来战斗。

战斗胜利后会有一段剧情，之后和阿尔法兽对话可以选择回到事务所，和奥米加兽对话可以选择前往数码世界并开始第20章。回到事务所后和杏子对话能直接到达新都厅楼顶。

第二十章 新世界より

进入数码世界后直走没多远就会触发剧情并和世界树的分身展开战斗。



BOSS 世界树_7D6（イグドラシル_7D6） 无种族，无属性

战斗攻略 本场战斗有アラタ的迪亚波罗兽（ディアボロモン）参战，不仅会给我方全体回血上BUFF，还会给予敌方DEBUFF，除了BOSS的单体技能伤害略高外，总体来说并没有什么难度。

战斗结束后继续前进，选择“はい”继续剧情。剧情过后可以选择和末堂对话回到现实世界。

回到现实世界后前往お台场第二区域，和场景右下方的特殊NPC对话能得到消耗品“ミラクル肉”和三枚数码徽章“ル-チエモンメダル”、“ル-チエモンFMメダル”以及“ル-チエモンSMメダル”。

沿着道路继续前行，在途中会多次遇到世界树_7D6阻挡去路。战斗胜利后即可前行。

战斗攻略【第一次】 BOSS会不断提升自己的防御力，还会用异常状态削减我方单位的HP。

战斗攻略【第二次】 魔法攻击对BOSS的伤害不大，建议尽量使用物理攻击来造成伤害。另外BOSS的技能伤害都比较大，队伍里最好有会全体回复技能的单位。

战斗攻略【第三次】 BOSS会不断给自身施加速度、回避率提升的BUFF。另外，单体技能“巨大なクリスタル”的伤害到了几乎可以秒杀一个单位的程度，建议战斗前要准备复活道具。

到达最底层后会触发剧情并展开最后一场战斗。

BOSS 母体·侵食者（マザ-·イ-タ-） 无种族，无属性

战斗攻略 BOSS几乎没有攻击性，直接打倒即可。

战斗胜利后会有一段剧情，之后会开始下个阶段的BOSS战。

【第一阶段】

BOSS 左腕 无种族，草木属性；核心（コア） 无种族，水属性；右腕 无种族，火属性

战斗攻略 左腕负责魔法攻击，对物理伤害的抗性很高，建议用魔法攻击给予伤害，右腕负责物理攻击，抗性与左腕相反。核心负责给两腕施加BUFF，任何攻击都无法造成有效伤害。建议先击破两腕，最后在对核心发动攻击。不过要注意将两腕击破后，核心就会不断地使用“バ-ジョンアップ”蓄力，下次行动用全体技能“オペレ-ション”发动攻击。另外，支援角色每经过一定回合就会更换。

【第二阶段】

BOSS 左翼 数据种，暗属性；核心（コア） 病毒种，无属性；右翼 疫苗种，光属性

战斗攻略 BOSS三个部位的速度都非常快，两翼是无法被击破的，只会以HP1的形式留在场上，待机几回合后回复全部HP，建议无视两翼直接对核心进行攻击。不过要注意核心会使用技能“ワ-ルドリスタ-ト”，将我方全员的HP强制削减为1，建议战斗前备好全体回复道具。

战斗结束后会进入结局动画，观看动画后即可通关。



任务列表



除了主线流程中的任务外，还有其他38个任务等着玩家去完成。而奖杯“世界一の电脑探侦”需要完成除DLC任务外所有的任务才能获得，下面就为大家列出这些任务的内容与流程，希望能对大家的白金之路有所帮助。

任务一览

普通委托	ゲームとエラーとかのクビ
流程	1.接收任务后场景会自动跳转到数码空间 2.到达第二区域和这里的数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	漂游兽（ポヨモン）无种族，无属性
备注	完成第二章主线剧情后开启 迷宫信息 第二区域的两个宝箱内分别装有消耗品“トパーズ×3”和“パール×2”

普通委托	灼热ブロードウェイ
流程	1.接收任务后前往中野4楼的咖啡店内，调查登陆点进入数码空间 2.到达迷宫最深处后会有一场战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	蓝火焰兽（ブルーメラモン）病毒种，火属性
备注	进入第三章后开启

普通委托	命の危险！？
流程	1.前往中野1楼左侧，调查登陆点后会进入数码空间 2.到达迷宫最深处拾到道具“小さな齿车”后即可完成任务
备注	完成第四章主线任务后开启 迷宫信息 正确路线：第一区域下方右侧的转送点→正上方的传送点 通过第一区域左列下方的传送点能看到宝箱，内有装备“SPアタッチD” 通过第一区域右列下方的传送点能看到宝箱，内有装备“DEFアタッチD”

普通委托	花の趣味はないけれど…
流程	1.接受任务并对话后会进入数码空间 2.到达迷宫最深处和关键NPC对话会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	百合兽（リリモン）数据种，草属性
备注	完成第六章主线任务后开启 迷宫信息 第一区域的宝箱内有消耗品“ポイズンリカバリー×3”

普通委托	真っ赤な拳、たぎる汗！
流程	1.剧情过后调查眼前的登陆点进入数码空间，会有一场战斗 2.和第一区域、第二区域所有关键NPC对话后都会有一场战斗 3.将所有6个关键NPC全部打倒后即可完成任务
战斗内容	加奥兽（ガオモン）数据种，无属性
备注	完成第六章主线任务后开启 迷宫信息 第一区域的宝箱内有消耗品“HPスプレーC×3”

普通委托	最强のゲーマー！
流程	1.前往中野4楼右侧的游戏室，调查登陆点进入数码空间 2.到达迷宫最深处和关键NPC对话后都会有一场战斗 3.回到现实世界，和自动贩卖机前的关键NPC对话后即可完成任务
战斗内容	格斗狮子兽（グラップレオモン）疫苗种，电气属性
备注	完成第七章主线任务后开启 迷宫信息 第二区域的宝箱内有装备“INTアタッチD”

普通委托	自宅警备员
流程	1.剧情过后，调查附近的电脑会有一段对话，之后会进入数码世界 2.和第二区域的关键NPC对话会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	密涅瓦兽（ミネルヴァモン）病毒种，无属性
备注	完成第七章主线任务后开启 迷宫信息 第一区域的宝箱内有消耗品“AGLブースト×2” 第二区域的宝箱内有消耗品“HP抑制チップC×2”

普通委托	おかしなフリー百科事典
流程	1.剧情过后，调查附近的电脑会进入数码世界 2.和第一区域右上方的关键NPC对话会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	瓢虫兽（テントモン）疫苗种，草属性
备注	完成第八章主线任务后开启 迷宫信息 第一区域右下方的宝箱内有装备“ノイズガード” 第二区域左侧的宝箱内有消耗品“パラライズバリア” 通过第二区域右侧的传送点后会看到宝箱，内有装备“ブラントガード” 通过第二区域左下方的传送点回到第一区域，通过距离最近的传送点后会看到宝箱，内有装备“スタンバリア”，继续前进会看到另一个宝箱，内有装备“スリープバリア” 通过第二区域右下方的传送点后，解除Lv4防火墙会看到宝箱，内有消耗品“エレキガードDX”

普通委托	脱！ニート宣言！
流程	1.进入电子空间，前往クーロンLv4 2.到达第三区域和关键NPC对话 3.前往EDENオープンスペースと和关键NPC对话 4.再度回到クーロンLv4第三区域和关键NPC对话即可完成任务
备注	进入第十三章后开启

普通委托	行方不明の捜索愿い！
流程	1.前往秋叶原，和场景右上方的关键NPC对话会触发战斗 2.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	小恶魔兽（ピコデビモン）病毒种，暗属性
备注	进入第十三章后开启

普通委托	爱玩デジモン
流程	1.剧情过后前往EDENフリーエリア，和场景左上方的关键NPC对话获得关键词“进化” 2.回到现实世界用关键词“进化”和委托人对话会有一场战斗 3.前往上野，和关键NPC对话获得关键词“退化” 4.回到现实世界用关键词“退化”和委托人对话即可完成任务
战斗内容	独角仙兽（カブテリモン）疫苗种，草属性
备注	完成第十五章主线剧情并完成委托“ゲームとエラーとかのクビ”后开启

普通委托	校内七不思议、7番目の正体
流程	1.剧情过后前往浅草和关键NPC对话 2.前往セントラル病院和关键NPC对话 3.前往秋叶原和关键NPC对话后会有一场战斗 4.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	巫师兽（ウィザーモン）数据种，暗属性
备注	完成第十五章主线剧情并完成委托“灼热ブロードウェイ”后开启

普通委托	续・おかしなフリー百科事典
流程	1.剧情过后调查附近的电脑会有一段对话，之后会进入数码世界 2.从第二区域左下方的传送点前进，到达第一区域上方后和关键NPC对话会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	金属猿猴兽（メタルエテモン）病毒种，地面属性
备注	完成第十五章主线剧情并完成委托“おかしなフリー百科事典”后开启

普通委托	逆袭のヌメモン
流程	1.前往セントラル病院，调查入口处的登陆点进入数码空间 2.在随机战中通过击败砗磲兽（シャコモン）收集道具“シャコモンの贝壳” 3.收集齐8个道具后会触发战斗 4.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	贝壳鼻涕兽（カラツキヌメモン）病毒种，水属性
备注	完成第十五章主线剧情后开启 迷宫信息 通过第一区域上方左侧的传送点后能看到宝箱，内有装备“エナジーディスク” 通过第一区域下方右侧的传送点，再进入正前方的传送点后会看到宝箱，内有装备“モンクディスク” 通过第一区域左侧上方的传送点后会看到宝箱，内有装备“シーフディスク”

普通委托	日曜日のナニモン
流程	1.前往セントラル病院，调查入口处的登陆点进入数码空间 2.到达迷宫最深处和关键NPC对话并选择第一个选项 3.前往新宿，和场景左侧的关键NPC对话，花100YEN购买任务道具 4.返回之前的数码空间，和关键NPC对话，选择第一个选项后即可完成任务
备注	完成第十五章主线剧情后开启

普通委托	寝そうなあの子に
流程	1.剧情过后前往新宿繁华街和关键NPC对话 2.回到中野3楼外侧和关键NPC对话后即可完成任务
备注	完成第十六章主线剧情并完成委托“真っ赤な拳、たぎる汗！”后开启

普通委托	自慢话もほどほどに
流程	1.前往秋叶原SEGA商店的门口，调查登陆点进入数码空间 2.到达迷宫最深处和关键NPC对话三次后会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	番长狮子兽（バンチョ−レオモン）疫苗种，地面属性
备注	完成第十六章主线剧情并完成委托“命の危险！？”后开启 迷宫信息 第二区域右上方的宝箱内有消耗品“DEF抑制チップB”

普通委托	足りない食材
流程	1.前往中野3楼左侧调查登陆点进入数码空间 2.到达迷宫最深处和关键NPC对话 3.回到第一区域和恶鬼兽（オ−ガモン）对话会有一场战斗 4.回到迷宫最深处和关键NPC对话 5.前往EDENエントランス和关键NPC对话即可完成任务
战斗内容	恶鬼兽 病毒种，地面属性
备注	完成第十六章主线剧情并完成委托“花の趣味はないけれど…”后开启 迷宫信息 通过第一区域左下方的传送点会看到宝箱，内有消耗品“ブレイブポイントE×2”

普通委托	ナノモン博士の新药开发
流程	1.前往セントラル病院，调查入口右侧的登陆点进入数码空间 2.进入数码空间后和附近的关键NPC对话 3.在第一区域右下方可以捡到任务道具“谜の药草” 4.通过第一区域左下方的传送点可以捡到任务道具“ル−チエモンの羽”，在随机战中打败白金大便兽（プラチナスカモン），会得到任务道具“プラチナスカモンのアレ” 5.集齐以上物品后即可完成任务
备注	完成第十六章主线剧情后开启 迷宫信息 通过第一区域左下方的传送点会看到宝箱，内有消耗品“アレキサンドライト×3”

普通委托	ナノモン博士の新药实验
流程	1.前往セントラル病院，调查入口右侧的登陆点进入数码空间 2.进入数码空间后和附近的关键NPC对话 3.将正确的道具交给该数码空间内正确的NPC，具体如下： アトラ−カブテリモン→ワクチン种用の药 メガドラモン→ウィルス种用の药 インセキモン→デ−タ种用の药 パイルドラモン→フリ−种用の药 若给错道具，则会进入战斗 4.将全部的道具送出后即可完成任务
备注	完成任务“ナノモン博士の新药开发”后开启 迷宫信息 通过第一区域左下方的传送点会看到宝箱，内有消耗品“アレキサンドライト×3”



普通委托	ナノモン博士の新药完成
流程	1.前往セントラル病院，调查入口右侧的登陆点进入数码空间 2.进入数码空间后和附近的关键NPC对话 3.通过第一区域左上方的传送点到达第二区域，走到尽头会触发战斗 4.在BOSS的HP降到一半以下时会进入剧情，然后会再次触发战斗 5.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	终极巨龙兽（ラストティラノモン）病毒种，电气属性
战斗攻略	魔法伤害对BOSS比较有效，建议用并擅长使用魔法攻击的疫苗种数码宝贝作战
备注	完成任务“ナノモン博士の新药实验”后开启

普通委托	子守のアルバイト、募集中
流程	1.前往中野3楼左侧，调查登陆点进入数码空间 2.通过第一区域左侧的传送点后，和关键NPC对话后会发生两场战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	第一场：小妖兽（インプモン）病毒种，暗属性 第二场：电子龙兽（サイバ−ドラモン）疫苗种，暗属性
备注	进入第十七章并完成委托“自宅警备员”后开启 迷宫信息 通过入口处前方的传送点会看到宝箱，内有消耗品“活力型パッチ” 通过第一区域右上方的传送点后往下走会看到宝箱，内有消耗品“エスケ−プゲ−ト×2” 通过第一区域正上方的传送点后会看到宝箱，内有消耗品“知力型パッチ”

普通委托	ヒメちゃんのサイン入りCD！
流程	1.剧情过后出门，和左侧的关键NPC对话 2.前往上野，和关键NPC对话 3.前往秋叶原，到达商店前会有一场战斗 4.战斗结束后前往中野4楼的咖啡店内和关键NPC对话 5.前往浅草和关键NPC对话，对话中选择第二个选项才能得到任务道具 6.前往新宿，到达场景最右侧后会触发战斗 7.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	第一场：安底罗兽（アンティラモン）数据种，无属性 黑迪路兽（ブラックテイルモン）病毒种，暗属性 第二场：野菜兽（ベジ−モン）病毒种，草属性
备注	进入第十九章并完成委托“脱！ニ−ト宣言！”后开启

普通委托	まさか……スト−カ−！？
流程	1.剧情过后和场景上方的关键NPC对话会触发战斗 2.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	战斗暴龙兽（ウォ−グレイモン）疫苗种，火属性
战斗攻略	BOSS的技能“グレ−トトルネ−ド”具有贯穿特性，建议尽量使用数据种且HP上限较高的数码宝贝进行战斗
备注	进入第十九章并完成委托“逆袭のヌメモン”后开启

重要委托	恶魔的DIE复活祭
流程	1.接到任务后出门，一段剧情后场景会跳转到新宿 2.和场景中的关键NPC对话后会触发战斗 3.将场景中的关键NPC全部打倒后前往タワレコ−ド前，会发生剧情并展开战斗 4.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	左侧的关键NPC：守卫机器人兽（ガ−ドロモン）病毒种，电气属性 金属巨龙兽（メタルティラノモン）病毒种，电气属性 右侧的关键NPC：怪蛙老爷兽（トノサマゲコモン）病毒种，水属性 怪蛙兽（ゲコモン）×2 病毒种，水属性 中间的关键NPC：顽石兽（ゴツモン）数据种，地面属性 南瓜兽（パンプモン）数据种，地面属性 吉米KEN：螺栓兽（ボルトモン）数据种，电气属性 死亡火焰兽（デスメラモン）×2 数据种，火属性
战斗攻略	吉米KEN：魔法伤害对敌方单位比较奏效，建议尽量使用善于使用魔法攻击的病毒种数码宝贝来战斗
备注	进入第十九章后，和中野2楼左侧的关键NPC对话后开启

普通委托	空にかける想い
流程	1.前往新宿，和场景右侧的关键NPC对话 2.前往涩谷的タワ−レコ−ド前，和关键NPC对话后会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	比丘兽（ピヨモン）疫苗种，风属性
备注	进入第二十章并完成委托“最强のゲ−マ−！”后开启

普通委托	安眠妨害
流程	1.前往新宿，和场景右侧的关键NPC对话两次后会触发战斗 2.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	狮子兽（レオモン）疫苗种，地面属性；独眼兽（サイクロモン）病毒种，地面属性
备注	进入第二十章并完成委托“行方不明の搜索愿い！”后开启

重要委托	少年A
流程	1.剧情过后进入电子空间，前往ヴァルハラ・サ−バ 2.到达第二区域，和アラタ对话后会触发战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	骑士兽（ナイトモン）数据种，无属性
战斗攻略	BOSS会使用附带“即死”效果的全体技能，建议给我方全员配备免疫即死的装备“デスバリアDX”后再来挑战，该装备可以在涩谷タワレコ−ド前的商店处购买
备注	进入第二十章，与新都厅楼顶的アラタ对话后开启

普通委托	オモテの颜とウラの颜
流程	1.前往浅草，和关键NPC对话后会触发战斗 2.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	天使兽（エンジェモン）疫苗种，光属性
备注	进入第二十章并完成委托“日曜日のナニモン”后开启

十三位皇家骑士&皇帝龙兽：圣骑士形态的进化相关任务

游戏中想得到十三位皇家骑士和皇帝龙兽：圣骑士形态，不仅要满足进化要求的能力值，还要完成相关任务才能开启进化条件，而这些任务需要完成第十九章后才能在任务板上接受。下面按照任务的出现顺序列出所有相关任务的内容和攻略。

重要委托	四ノ宮リナの挑战状
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话，对话中选择含有“新宿”的选项 2.前往浅草的数据化区域内的最深处后会发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	究极V龙兽（アルフォースブイドラモン）疫苗种，风属性
战斗攻略	BOSS的速度非常快，而且会附加BUFF和回复技能，伤害不够的话可能会被其连续使用回复技能导致前功尽弃。另外，BOSS在使用技能“チャージ开始”后，下次行动会用伤害非常高的全体攻击。不过BOSS对毒状态没有抗性，可以利用“猛毒”异常状态来轻松取胜
备注	该任务在第十九章击败芳香兽后开启

重要委托	伟大なる挑战①
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.进入电子空间，前往ザクソンフォーラム与该区域的任一数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	玛格纳兽（マグナモン）无种族，地面属性；疾速兽（装甲体）【ラピッドモン（アーマー）】疫苗种，光属性
战斗攻略	两个BOSS的防御力都非常高，由于疾速兽有种族和属性弱点，建议优先击破。玛格纳兽可以考虑用贯通类技能轻松击破
备注	完成任务“四ノ宮リナの挑战状”后开启

重要委托	伟大なる挑战②
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.前往东京新都厅1层，与该区域的数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	芳香兽（ドゥフトモン）数据种，光属性
战斗攻略	BOSS和剧情中一样难缠，不仅速度快，而且还善于给自己施加各种BUFF，建议尽量使用病毒种的数码宝贝战斗
备注	完成任务“伟大なる挑战①”后开启

重要委托	伟大なる挑战③
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.进入电子空间前往クーロンLv5，到达迷宫最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	斯雷普兽（スレイプモン）疫苗种，光属性；颅骨兽（クレニアムモン）疫苗种，地面属性
战斗攻略	两个BOSS都是疫苗种，建议尽量使用数据种的数码宝贝战斗。斯雷普兽依旧建议用打消技能或减速的DEBUFF来降低它的速度，以降低战斗难度
备注	完成任务“伟大なる挑战②”后开启

重要委托	伟大なる挑战④
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.前往中野地下道，和迷宫最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	君主兽（デュナスモン）数据种，风属性；骑士领主兽 病毒种，暗属性
战斗攻略	鉴于两个BOSS的种族，加上君主兽会用让自己反伤1000HP的技能，所以建议先将君主兽打倒。骑士领主兽会使用强力的单体伤害技能，其伤害足够一招秒杀HP低于2000以下的单位，战斗前最好准备足够的复活道具
备注	完成任务“伟大なる挑战③”后开启



重要委托	伟大なる挑战⑤
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.前往お台场第二区域与数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	艾可萨兽（エグザモン）数据种，风属性
战斗攻略	艾可萨兽依旧会用强制让我方全员换人的技能，为了让战斗局面稳定，建议将队伍中的成员全部换成病毒种
备注	完成任务“伟大なる挑战④”后开启

重要委托	伟大なる挑战⑥
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.进入电子空间，前往デモンズアジト与数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	杰斯兽（ジエスモン）数据种，无属性；顽固兽（ガンクゥモン）数据种，火属性
战斗攻略	将两个BOSS任意打倒一个后，另一个在下次行动时会给自己施加BUFF，从而变得非常棘手，建议将两个BOSS的血量都削减到极低后迅速逐个击破
备注	完成任务“伟大なる挑战⑤”后开启

重要委托	伟大なる挑战⑦
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.进入电子空间，前往ヴァルハラ・サーバ最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	奥米加兽（オメガモン）疫苗种，光属性；阿尔法兽（アルファモン）疫苗种，无属性；公爵兽（デュークモン）病毒种，光属性
战斗攻略	鉴于BOSS的种族分布，我方先用疫苗种集中击破公爵兽后，再换成数据种来战斗是比较好的作战方案。每当敌方有一个单位被击败，剩余的单位就会得到永久持续的BUFF，让战斗难度大大提升。建议击破公爵兽后，将队伍换成包含咲耶兽（サクヤモン）的数据种队伍，用咲耶兽的必杀技“金刚界曼荼罗”打消敌方的永久BUFF，会大大降低战斗难度
备注	完成任务“伟大なる挑战⑥”后开启



重要委托	伟大なる挑战⑧
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.前往デジタルワールド最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 3.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	皇帝龙兽：圣骑士形态（インペリアルドラモン：PMA）×3 疫苗种，光属性
战斗攻略	BOSS会放出两个分身，需要打败左右两侧的分身才能对正中间的本体造成伤害。当BOSS的血量降低到一半以下时，就会使用技能“祖の剑受けきれる”，然后5回合内自身会处于无敌状态，而且每回合都会使用超高伤害的全体技能“オメガブレード”，若受到的伤害为致死量，那么会剩余1点HP，再次受到这招攻击时才会濒死。在经过5回合后，BOSS会发动技能“见事だ…”强行降低自己的HP，此后只需攻击一下即可胜利
备注	完成任务“伟大なる挑战⑦”后开启



DLC委托一览

玩家可以通过DLC委托得到七大魔王的徽章，完成全部DLC委托后会解锁狄安娜兽（ディアナモン）的进化条件。

追加委托	ミレイからの紧急委托
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.进入电子空间，前往クーロンLv1 3.到达第一区域接近关键NPC会触发剧情 4.分别找到第一、二、三区域的关键NPC对话并战胜他们 5.回到数码实验室向ミレイ报告即可完成任务
战斗内容	第一区域的黑客：小恶魔兽（ピコデビモン） 病毒种，暗属性；黑球兽（ボタモン）无种族，无属性 第二区域的黑客：加支兽（ガジモン）病毒种，暗属性；帕古兽（パグモン） 无种族，暗属性 第三区域的黑客：哈哈兽（ケラモン）无种族，暗属性；钩爪兽（ツメモン）×2 无种族，暗属性
备注	无

追加委托	映画撮影の悪役委托
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.前往中野3楼外侧，调查登陆点进入网络空间 3.前往迷宫最深处后会展开战斗 4.战斗胜利后和正义兽（ジャスティモン）对话会展开第二场战斗 5.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	第一场战斗：蔷薇兽（ロゼモン） 数据种，草属性；黑战斗暴龙兽（ブラックウォーグレイモン） 病毒种，火属性；吸血魔兽（ヴァンデモン） 病毒种，暗属性 第二场战斗：巨星兽（スーパースターモン） 数据种，光属性；正义兽 疫苗种，光属性；星星兽（スターモン）数据种，无属性
备注	迷宫信息 第一区域的宝箱内有消耗品“HPスプレーB×3”。 第二区域的三个宝箱内分别装有消耗品“HPカプセルA×3”、“ホームゲート”和“アクセルバナナ×2”

追加委托	上野デジモンフェスティバル
流程	1.接到任务后会自动跳转到上野博物馆内 2.走上楼梯后会有一场战斗 3.前往迷宫最深处和会和狮子兽（レオモン）展开战斗 4.战斗胜利后会紧接着发生第三、第四场战斗 5.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	第一场战斗：锹形虫兽（クワガーモン） 病毒种，草属性；巴达兽（パタモン） 数据种，风属性；鬼怪兽（バケモン） 病毒种，暗属性 第二场战斗：狮子兽 疫苗种，地面属性 第三场战斗：贝壳鼻涕兽（カラツキヌメモン） 病毒种，水属性；黑国王鼻涕兽（ブラックキングヌメモン）病毒种，暗属性；鼻涕兽（ヌメモン）病毒种，地面属性 第四场战斗：白金鼻涕兽（プラチナヌメモン） 病毒种，无属性；黄金鼻涕兽（ゴールドヌメモン） 病毒种，光属性
备注	完成任务“ミレイからの紧急委托”后开启

追加委托	テリアモンの密着取材24时！?
流程	1.接到任务后会自动跳转到涩谷 2.和店员对话，选择第二个选项，之后的选项不会影响剧情发展，但会影响店员给的奖励（正确答案：イチハラ） 3.剧情后场景会跳转到涩谷地铁站内，走到迷宫最深处会发生战斗 4.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	大火车头兽（クワガーモン）数据种，电气属性
备注	无

追加委托	并行世界と少女と运命 愤怒と遭遇
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.前往セントラル病院入口处 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向ミレイ报告即可完成任务
战斗内容	魔神兽（デーモン） 病毒种，暗属性
战斗攻略	BOSS的全体技能“フレイムインフェルノ”伤害非常高，即使是疫苗种的究极体也会受到大伤害。BOSS的HP和防御力都非常高，这必定是一场消耗战，建议尽量使用疫苗种战斗并准备好足够的全体回复道具和SP回复道具
备注	无

追加委托	并行世界と少女と运命 强欲と再会
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.前往中野3楼外侧 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向ミレイ报告即可完成任务
战斗内容	巴尔巴兽（バルバモン） 病毒种，暗属性
战斗攻略	攻略方法和主线剧情的一样。BOSS在使用技能“魔力一齐解放”后，下一招必定是名为“パンデモニウムロスト”的全体攻击，这招伤害非常高，命中后BOSS还会回血，建议用疫苗种的数码宝贝来承受伤害。不过与主线有些不同的是，BOSS在使用“魔力一齐解放”后只会降低攻击力
备注	无

追加委托	并行世界と少女と运命 色欲との对面
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.前往中野3楼左侧 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向ミレイ报告即可完成任务
战斗内容	莉莉丝兽（リリスモン） 病毒种，暗属性
战斗攻略	BOSS会用附带各种异常状态的技能，非常难对付，除此之外还会使用技能“玩弄”，让我方全员能力提升的同时具有“即死”效果，建议备齐足够的异常状态恢复道具和复活道具再来挑战
备注	无

追加委托	并行世界と少女と运命 嫉妒との邂逅
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.前往セントラル病院入口处 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向ミレイ报告即可完成任务
战斗内容	利维亚兽（リヴァイアモン） 病毒种，水属性
战斗攻略	BOSS会无视行动顺序连续使用技能“ロストルム”，该技能带有“即死”效果，建议让战斗单位全部装备防止即死的装备“デスバリアDX”。撑过BOSS的猛攻后，BOSS会暂停行动两个回合，要趁此机会立即给我方进行回复
备注	无

追加委托	并行世界と少女と运命 暴食との相对
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.前往中野4楼右侧 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向ミレイ报告即可完成任务
战斗内容	别西卜兽（ベルゼブモン） 病毒种，暗属性
战斗攻略	BOSS开始时会倒数自残来增加攻击力，这段时间是攻击的好机会。倒数完毕后BOSS的速度会增加，并且会不断使用连续攻击并回复HP，但每回合依旧会受到700点伤害，建议用疫苗种+光属性的队伍对其进行速杀
备注	无

追加委托	并行世界と少女と运命 怠惰との接触
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.前往中野3楼左侧 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向ミレイ报告即可完成任务
战斗内容	贝尔菲兽：沉睡形态（ベルフェモンSM） 病毒种，暗属性；贝尔菲兽：愤怒形态（ベルフェモンRM）病毒种，暗属性
战斗攻略	本场战斗分为两个阶段。第一阶段的BOSS行动速度较慢，行动时只会自我回复，回复量非常大，但由于其HP和防御力都非常低，可以轻松击破。第二阶段的BOSS会进入愤怒状态，经过一定回合后会进入休眠状态（每个回合会回复500左右的HP），然后再进入下个阶段的愤怒状态。随着愤怒状态的阶段提升，BOSS的攻击力也会越高，到后期还会进行反击，若我方伤害不高的话会陷入长时间的消耗战，建议队伍以疫苗种+光属性为主
备注	无

追加委托	并行世界と少女と运命 傲慢への拜眉
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话 2.前往セントラル病院入口处 3.调查该区域的登陆口即可发生战斗 4.回到数码实验室向ミレイ报告即可完成任务
战斗内容	光明兽（ルーチエモン） 疫苗种，光属性；光明兽：堕落形态（ルーチエモンRM） 病毒种，无属性；光明兽：撒旦形态（ルーチエモンSM）病毒种，暗属性
战斗攻略	本场战斗分为三个阶段，由于BOSS第一阶段种族的不同，建议准备好数据种和疫苗种两支队伍。第一阶段BOSS的HP非常低，可轻松击破。第二阶段的BOSS会使用附带异常状态和让我方强制换人的全体技能,可以考虑让第一批数据种队伍全部变成濒死状态，然后剩余队伍全部为疫苗种，这样可以避免强制换人带来的副作用。另外，该阶段的BOSS对魔法攻击的抗性很高，建议尽量用物理技能进行输出。第三阶段的BOSS拥有非常高的HP，而且全程无敌，技能伤害也不低，其中还穿插着前面几个魔王的技能，非常难应付，不过每经过几个回合就会发动技能“力の消失”让自己损失6666HP，在HP降到最低后会失去无敌效果，此时一击即可将其打败，请准备好大量的回复和复活道具与其进行消耗战。可以考虑用杰斯兽（ジエスモン）的技能“シュベルトガイスト”，在自己下次行动前受到的伤害全部变成0（消费50SP），通过该技能让自身永久站场，然后让其他队友给自己回复SP，会让战斗轻松很多
备注	无

追加委托	并行世界と少女と运命 狂信の探求
流程	1.到数码实验室和ミレイ对话即可发生战斗 2.战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	门左卫兽（もんざえモン）疫苗种，无属性
战斗攻略	BOSS的全体技能会强制把HP打成1点，除此之外还会用各种给我方回复并赋予BUFF和DEBUFF的技能，建议战斗前准备好足够的全体回复HP和SP的道具，并尽量使用数据种参与战斗
备注	完成除了“映画撮影の悪役委托”和“テリアモンの密着取材24时!?”外的所有DLC任务后开启，完成该任务后解锁狄安娜兽的进化条件

特殊NPC的出现地点和奖励道具



从游戏第五章开始，每个章节（第十二章、十八章除外）都会出现一个叫“ビクトリ－・ウチダ”的神秘NPC，与他对话后即可获得特殊道具，不过要注意他只会在该章节主线剧情完结前出现，也就是需要通过接任务推进剧情之前。另外港服的玩家要注意，该NPC赠送的关于七大魔王的数码徽章日后只能从DLC任务中获得，但由于港服玩家无法下载DLC，所以一旦错过这些徽章，想要刷白金奖杯就只能重开游戏才行了。右边列出该NPC所有章节的出现地点和奖励内容。

章节	地点	奖励内容
第五章	涩谷タワレコ前	装备：忍者のUSB，装备后逃跑必成功
第六章	BW3F	消耗品“タフネスダケ”和数码徽章“デ-モンメダル”
第七章	ク-ロンLv4	装备：探究者のUSB，装备后开战扫描的数据百分比增加
第八章	新都厅ロビ-	消耗品“メンタルメロン”和数码徽章“バルバモンメダル”
第九章	BW3F	装备：友情のUSB，装备后连击率增加10%
第十章	EDENフリ-エリア	消耗品“パワルフパイン”和数码徽章“リリスモンメダル”
第十一章	中野地下道	装备：亿万长者のUSB，装备后战后金钱增加
第十三章	浅草大门前	消耗品“ガ-ドアップル”和数码徽章“リヴァイアモンメダル”
第十四章	病院ロビ-	装备：大容量のUSB，装备后敌人道具掉率提高
第十五章	BW3F	消耗品“インテリニンジン”和数码徽章“ベルゼブモンメダル”
第十六章	涩谷タワレコ店内	装备：パニックバリアDX，异常状态“混乱”无效
第十七章	秋叶原上方的人行道	消耗品“アクセルバナナ”和数码徽章“ベルフエモンSMメダル”、“ベルフエモンRMメダル”
第十九章	新宿繁华街	装备：军师のUSB，装备后战后所得经验增加
第二十章	お台场屋顶	消耗品“ミラクル肉”和数码徽章“ル-チエモンメダル”、“ル-チエモンFMメダル”和“ル-チエモンSMメダル”

练级推荐

游戏中提升等级不算很难，即使是等级很高的数码宝贝，只需经历几场和究极体的战斗后即可升级，但由于后期进化有才能值的门槛，这样的升级速度还是有点慢，下面就给玩家们介绍一种练级配置。

配置：白金鼻涕兽（プラチナヌメモン）×3 军师USB×9，将所有白金鼻涕兽都装上军师USB且全部投入战斗并获得胜利即可。

白金鼻涕兽：白金鼻涕兽的被动技能会让经验值翻倍，而且白金鼻涕兽为究极体，有让对手液晶化的技能，能大幅降低刷野怪的难度，将敌人全部液晶化后，就可以开启自动战斗等待升级了。白金鼻涕兽的进化路线非常多，只要在进化列表中看到和鼻涕兽相关的进化型，往那个方向进化就没错了。（白金鼻涕兽的进化条件：等级65，才能10）

军师USB：除了剧情中和特殊NPC对话获得外，在第二十章战胜第三个世界树_7D6后也会获得，在第十九章的东京新都厅迷宫中，有极低几率会遇上白金鼻涕兽，战斗胜利后也有小几率获得。除此之外就是通过农场岛的开发道具选项获得，具体请参考以下配置。

农场中选择“开发”指令，选择1000YEN。

农场等级达到MAX，农场设施全部设置“开发者の心得”，岛上的数码宝贝再全部换上“开发型”特性，会大幅提高入手几率。另外，全部数码宝贝都是“开发型”的话，开发时间会比原来缩短20分钟。

在最高配置下，可以让经验值变成原本的30倍。打一场第十九章的随机敌人即可让原本Lv1的究极体数码宝贝瞬间升到50级左右，为养成强大的究极体省了不少时间。



进化列表一览

为了让大家早日培养出自己喜爱的数码宝贝，组成最强的战队，在此特地列出游戏中全部240种数码宝贝的进化/退化列表，希望能对大家的队伍组成有所帮助。



幼年期

No	名称	退化型	进化型
1	クラモン	–	No.9ツメモン No.12パグモン
2	パブモン	–	No.15モチモン No.13ピヨコモン No.7タネモン
3	プニモン	–	No.11ニャロモン No.8ツノモン
4	ボタモン	–	No.6コロモン No.16ワニャモン
5	ポヨモン	–	No.14プカモン No.10トコモン
6	コロモン	No.4ボタモン	No.17アグモン No.41ハックモン No.27ギルモン No.37トイアグモン
7	タネモン	No.2パブモン	No.50ララモン No.42パルモン No.52レナモン
8	ツノモン	No.3プニモン	No.25ガブモン No.31ゴブリモン No.46ブイモン No.26ガブモン（黑）
9	ツメモン	No.1クラモン	No.29ケラモン No.43ピコデビモン No.18アグモン（黑）

No	名称	退化型	进化型
10	トコモン	No.5ポヨモン	No.45ファルコモン No.49ホ−クモン No.51ル−チェモン No.40パタモン
11	ニャロモン	No.3プニモン	No.19アルマジモン No.47プロットモン No.35テリアモン
12	パグモン	No.1クラモン	No.24ガジモン No.20インプモン No.53ロップモン
13	ピョコモン	No.2パブモン	No.21エレキモン No.54ワ−ムモン No.44ピヨモン
14	プカモン	No.5ポヨモン	No.48ベタモン No.32ゴマモン No.22オタマモン No.33シャコモン
15	モチモン	No.2パブモン	No.30ゴツモン No.39ハグルモン No.36テントモン No.34ソ−ラ−モン
16	ワニャモン	No.4ポタモン	No.38ドルモン No.23ガオモン No.28クダモン

成长期

No	名称	退化型	进化型
17	アグモン	No.6コロモン	No.84ジオグレイモン No.74グレイモン No.104メラモン No.90ティラノモン No.85スカモン
18	アグモン（黒）	No.9ツメモン	No.72グラウモン No.81サイクロモン No.89タンクモン No.90ティラノモン No.75グレイモン（青）
19	アルマジモン	No.11ニャロモン	No.57アンキロモン No.81サイクロモン No.80ゴ−ルドヌメモン No.89タンクモン No.79ゲレモン
20	インプモン	No.12パグモン	No.98バケモン No.63オ−ガモン No.88ソ−サリモン No.101ブラックテイルモン No.59ウィザ−モン No.55アイスデビモン
21	エレキモン	No.13ピョコモン	No.69ガルルモン No.106レオモン No.95ナニモン No.85スカモン No.70ガルルモン（黒） No.79ゲレモン
22	オタマモン	No.14プカモン	No.78ゲコモン No.96ヌメモン No.83シ−ドラモン No.67カラツキヌメモン
23	ガオモン	No.16ワニャモン	No.68ガルゴモン No.65ガオガモン No.106レオモン No.93トゲモン No.63オ−ガモン
24	ガジモン	No.12パグモン	No.94ドルガモン No.65ガオガモン No.106レオモン No.73クリサリモン No.95ナニモン No.70ガルルモン（黒）
25	ガブモン	No.8ツノモン	No.94ドルガモン No.69ガルルモン No.96ヌメモン No.99ブイドラモン No.105ユキダルモン
26	ガブモン（黒）	No.8ツノモン	No.70ガルルモン（黒） No.102ベジ−モン No.107レッパモン No.105ユキダルモン
27	ギルモン	No.6コロモン	No.84ジオグレイモン No.72グラウモン No.104メラモン No.90ティラノモン No.75グレイモン（青）
28	クダモン	No.16ワニャモン	No.62エンジェモン No.80ゴ−ルドヌメモン No.103ペックモン No.107レッパモン
29	ケラモン	No.9ツメモン	No.98バケモン No.73クリサリモン No.100プラチナスカモン No.59ワイザ−モン
30	ゴツモン	No.15モチモン	No.57アンキロモン No.76クロックモン No.86スタ−モン No.89タンクモン
31	ゴブリモン	No.8ツノモン	No.65ガオガモン No.72グラウモン No.95ナニモン No.63オ−ガモン No.75グレイモン（青）
32	ゴマモン	No.14プカモン	No.57アンキロモン No.58イッカクモン No.88ソ−サリモン No.105ユキダルモン
33	シャコモン	No.14プカモン	No.58イッカクモン No.67カラツキヌメモン No.78ゲコモン No.83シ−ドラモン
34	ソ−ラ−モン	No.15モチモン	No.76クロックモン No.79ゲレモン No.86スタ−モン No.104メラモン
35	テリアモン	No.11ニャロモン	No.68ガルゴモン No.58イッカクモン No.91テイルモン No.240ラピッドモン（ア−マ−体）
36	テントモン	No.15モチモン	No.66カブテリモン No.108ワスプモン No.77クワガ−モン No.87スティングモン No.82サンフラウモン
37	トイアグモン	No.6コロモン	No.76クロックモン No.74グレイモン No.64ガ−ドロモン No.85スカモン No.86スタ−モン
38	ドルモン	No.16ワニャモン	No.81サイクロモン No.94ドルガモン No.64ガ−ドロモン No.108ワスプモン
39	ハグルモン	No.15モチモン	No.76クロックモン No.80ゴ−ルドヌメモン No.64ガ−ドロモン No.86スタ−モン No.100プラチナスカモン
40	パタモン	No.10トコモン	No.62エンジェモン No.97バ−ドラモン No.107レッパモン No.91テイルモン No.61エクスブイモン
41	ハックモン	No.6コロモン	No.187ジエスモン No.74グレイモン No.84ジオグレイモン No.100プラチナスカモン
42	パルモン	No.7タネモン	No.77クワガ−モン No.93トゲモン No.102ベジ−モン No.82サンフラウモン No.60ウッドモン
43	ピコデビモン	No.9ツメモン	No.98バケモン No.92デビモン No.71キュウビモン No.73クリサリモン No.55アイスデビモン
44	ピヨモン	No.13ピョコモン	No.66カブテリモン No.56アクィラモン No.97バ−ドラモン No.71キュウビモン
45	ファルコモン	No.10トコモン	No.87スティングモン No.61エクスブイモン No.56アクィラモン No.103ペックモン
46	ブイモン	No.8ツノモン	No.238フレイドラモン No.239マグナモン No.99ブイドラモン No.61エクスブイモン
47	プロットモン	No.11ニャロモン	No.105ユキダルモン No.107レッパモン No.91テイルモン No.99ブイドラモン No.88ソ−サリモン
48	ベタモン	No.14プカモン	No.78ゲコモン No.96ヌメモン No.83シ−ドラモン No.67カラツキヌメモン No.102ベジ−モン
49	ホ−クモン	No.10トコモン	No.104メラモン No.56アクィラモン No.97バ−ドラモン No.103ペックモン
50	ララモン	No.7タネモン	No.82サンフラウモン No.93トゲモン No.102ベジ−モン No.60ウッドモン
51	ル−チェモン	No.10トコモン	No.62エンジェモン No.92デビモン No.162ル−チェモンFM
52	レナモン	No.7タネモン	No.101ブラックテイルモン No.69ガルルモン No.71キュウビモン No.60ウッドモン
53	ロップモン	No.12パグモン	No.68ガルゴモン No.92デビモン No.101ブラックテイルモン No.59ウィザ−モン
54	ワ−ムモン	No.13ピョコモン	No.108ワスプモン No.66カブテリモン No.77クワガ−モン No.87スティングモン No.55アイスデビモン

成熟期

No	名称	退化型	进化型
55	アイスデビモン	No.20インプモン No.43ピコデビモン No.54ワ−ムモン	No.114ヴァンデモン No.125ジュレイモン No.163レディ−デビモン
56	アクィラモン	No.44ピヨモン No.45ファルコモン No.49ホ−クモン	No.115エアロブイドラモン No.119ガルダモン No.126シルフィ−モン No.157ヤタガラモン
57	アンキロモン	No.19アルマジモン No.30ゴツモン No.32ゴマモン	No.146ホ−リ−エンジェモン No.112インセキモン No.124シャッコウモン No.128スカルグレイモン
58	イッカクモン	No.32ゴマモン No.33シャコモン No.35テリアモン	No.147マッハガオガモン No.145ホエ−モン No.129ズドモン
59	ウィザ−モン	No.20インプモン No.29ケラモン No.53ロップモン	No.133デスメラモン No.114ヴァンデモン No.166ワイズモン
60	ウッドモン	No.42パルモン No.50ララモン No.52レナモン	No.125ジュレイモン No.140パンプモン No.130タオモン
61	エクスブイモン	No.40パタモン No.45ファルコモン No.46ブイモン	No.146ホ−リ−エンジェモン No.138パイルドラモン No.158ライズグレイモン
62	エンジェモン	No.28クダモン No.40パタモン No.51ル−チェモン	No.119ガルダモン No.146ホ−リ−エンジェモン No.124シャッコウモン
63	オ−ガモン	No.20インプモン No.23ガオモン No.31ゴブリモン	No.133デスメラモン No.132デジタマモン No.164ワ−ガルルモン

No	名称	退化型	进化型
64	ガードロモン	No.37トイアグモン No.38ドルモン No.39ハグルモン	No.111アンドロモン No.122グラップレオモン No.155メタルマメモン No.137ナノモン
65	ガオガモン	No.23ガオモン No.24ガジモン No.31ゴブリモン	No.122グラップレオモン No.147マッハガオモン No.164ワーガルルモン
66	カブテリモン	No.36テントモン No.44ピヨモン No.54ワームモン	No.109アトラーカブテリモン No.125ジュレイモン No.159ライラモン
67	カラツキヌメモン	No.22オタマモン No.33シャコモン No.48ベタモン	No.142ブラックキングヌメモン No.149メガシードラモン No.134トノサマゲコモン
68	ガルゴモン	No.23ガオモン No.35テリアモン No.53ロップモン	No.151メガログラウモン No.110アンティラモン No.160ラピッドモン
69	ガルルモン	No.21エレキモン No.25ガブモン No.52レナモン	No.135ドルグモン No.139パンジャモン No.164ワーガルルモン No.129ズドモン
70	ガルルモン（黒）	No.26ガブモン（黒） No.21エレキモン No.24ガジモン	No.165ワーガルルモン（黒） No.143ブルーメラモン No.147マッハガオモン
71	キュウビモン	No.43ピコデビモン No.44ピヨモン No.52レナモン	No.163レディーデビモン No.156もんざえモン No.130タオモン
72	グラウモン	No.18アグモン（黒） No.27ギルモン No.31ゴブリモン	No.120ギガドラモン No.151メガログラウモン No.152メタルグレイモン No.154メタルティラノモン
73	クリサリモン	No.24ガジモン No.29ケラモン No.43ピコデビモン	No.123サイバードラモン No.113インフェルモン No.130タオモン
74	グレイモン	No.17アグモン No.37トイアグモン No.41ハックモン	No.152メタルグレイモン No.153メタルグレイモン（青） No.150メガドラモン No.128スカルグレイモン
75	グレイモン（青）	No.18アグモン（黒） No.27ギルモン No.31ゴブリモン	No.153メタルグレイモン（青） No.136ナイトモン No.135ドルグレモン
76	クロックモン	No.30ゴツモン No.37トイアグモン No.39ハグルモン No.34ソーラーモン	No.111アンドロモン No.136ナイトモン No.137ナノモン No.166ワイズモン
77	クワガーモン	No.36テントモン No.42パルモン No.54ワームモン	No.125ジュレイモン No.118オオクワモン No.121キャノンビーモン
78	ゲコモン	No.22オタマモン No.33シャコモン No.48ワームモン	No.149メガシードラモン No.134トノサマゲコモン No.145ホエーモン
79	ゲレモン	No.19アルマジモン No.21エレキモン No.34ソーラーモン	No.116エテモン No.127スーパースターモン No.155メタルマメモン
80	ゴールドヌメモン	No.19アルマジモン No.28クダモン No.39ハグルモン	No.144ベーダモン No.207プラチナヌメモン No.142ブラックキングヌメモン
81	サイクロモン	No.18アグモン（黒） No.19アルマジモン No.38ドルモン	No.150メガドラモン No.135ドルグレモン No.137ナノモン
82	サンフラウモン	No.36テントモン No.42パルモン No.50ララモン	No.117エンジェウーモン No.159ライラモン No.161リリモン
83	シードラモン	No.22オタマモン No.33シャコモン No.48ベタモン	No.134トノサマゲコモン No.149メガシードラモン No.145ホエーモン
84	ジオグレイモン	No.17アグモン No.27ギルモン No.41ハックモン	No.120ギガドラモン No.158ライズグレイモン No.128スカルグレイモン

No	名称	退化型	进化型
85	スカモン	No.17アグモン No.21エレキモン No.37トイアグモン	No.127スーパースターモン No.116エテモン No.144ベーダモン
86	スターモン	No.30ゴツモン No.37トイアグモン No.39ハグルモン No.34ソーラーモン	No.148マメモン No.155メタルマメモン No.127スーパースターモン
87	スティングモン	No.36テントモン No.45ファルコモン No.54ワームモン	No.113インフェルモン No.138パイルドラモン No.118オオクワモン
88	ソーサリモン	No.20インプモン No.32ゴマモン No.47プロットモン	No.110アンティラモン No.141ピッコロモン No.166ワイズモン
89	タンクモン	No.18アグモン（黒） No.19アルマジモン No.30ゴツモン	No.111アンドロモン No.120ギガドラモン No.121キャノンビーモン No.136ナイトモン
90	ティラノモン	No.17アグモン No.18アグモン（黒） No.27ギルモン	No.148マメモン No.150メガドラモン No.153メタルグレイモン（青） No.154メタルティラノモン
91	テイルモン	No.35テリアモン No.40パタモン No.47プロットモン	No.117エンジェウーモン No.161リリモン No.126シルフィーモン
92	デビモン	No.43ピコデビモン No.51ルーチェモン No.53ロップモン	No.143ブルーメラモン No.113インフェルモン No.153メタルグレイモン（青） No.114ヴァンデモン
93	トゲモン	No.23ガオモン No.42パルモン No.50ララモン	No.147マッハガオモン No.161リリモン No.140パンプモン
94	ドルガモン	No.24ガジモン No.25ガブモン No.38ドルモン	No.158ライズグレイモン No.135ドルグレモン No.131チィリンモン
95	ナニモン	No.21エレキモン No.24ガジモン No.31ゴブリモン	No.132デジタマモン No.127スーパースターモン No.112インセキモン
96	ヌメモン	No.22オタマモン No.25ガブモン No.48ベタモン	No.142ブラックキングヌメモン No.116エテモン No.156もんざえモン
97	バードラモン	No.40パタモン No.44ピヨモン No.49ホークモン	No.115エアロブイモン No.119ガルダモン No.131チィリンモン No.157ヤタガラモン
98	バケモン	No.20インプモン No.29ケラモン No.43ピコデビモン	No.143ブルーメラモン No.140パンプモン No.114ヴァンデモン No.163レディーデビモン
99	ブイドラモン	No.25ガブモン No.46ブイモン No.47プロットモン	No.115エアロブイドラモン No.123サイバードラモン No.154メタルティラノモン No.151メガログラウモン
100	プラチナスカモン	No.29ケラモン No.39ハグルモン No.41ハックモン	No.116エテモン No.155マメモン No.144ベーダモン
101	ブラックテイルモン	No.20インプモン No.52レナモン No.53ロップモン	No.123サイバードラモン No.136ナイトモン No.163レディーデビモン No.165ワーガルルモン（黒）
102	ベジーモン	No.42パルモン No.48ベタモン No.50ララモン No.26ガブモン（黒）	No.132デジタマモン No.159ライラモン No.109アトラーカブテリモン
103	ペックモン	No.28クダモン No.45ファルコモン No.49ホークモン	No.110アンティラモン No.141ピッコロモン No.157ヤタガラモン
104	メラモン	No.17アグモン No.27ギルモン No.49ホークモン No.34ソーラーモン	No.143ブルーメラモン No.133デスメラモン No.148マメモン No.139パンジャモン

No	名称	退化型	进化型
105	ユキダルモン	No.25ガブモン No.32ゴマモン No.47プロットモン No.26ガブモン（黒）	No.129ズドモン No.117エンジェウーモン No.156もんざえモン
106	レオモン	No.21エレキモン No.23ガオモン No.24ガジモン	No.122グラップレオモン No.152メタルグレイモン No.112インセキモン No.139パンジャモン
107	レッパモン	No.28クダモン No.40パタモン No.47プロットモン No.26ガブモン（黒）	No.160ラピッドモン No.141ピッコロモン No.131チィリンモン
108	ワスプモン	No.36テントモン No.38ドルモン No.54ワームモン	No.121キャノンビーモン No.160ラピッドモン No.109アトラーカブテリモン No.118オオクワモン

完全体

No	名称	退化型	进化型
109	アトラーカブテリモン	No.66カブテリモン No.102ベジーモン No.108ワスモン	No.181グワンクワガーモン No.215ホーリードラモン No.211ヘラクルカブテリモン
110	アンティラモン	No.68ガルゴモン No.88ソーサリモン No.103ペックモン	No.184ケルビモン（善） No.196ディアボロモン No.195ディアナモン
111	アンドロモン	No.64ガードロモン No.76クロックモン No.89タンクモン	No.183クレニアムモン No.202ハイアンドロモン No.193タイガーヴェスパモン
112	インセキモン	No.57アンキロモン No.95ナニモン No.106レオモン	No.169イーバモン No.222メタルエテモン No.195ディアナモン
113	インフェルモン	No.73クリサリモン No.87スティングモン No.92デビモン	No.212ベルゼブモン No.196ディアボロモン No.173ヴェノムヴァンデモン
114	ヴァンデモン	No.59ウィザーモン No.92デビモン No.98バケモン No.55アイスデビモン	No.203バルバモン No.205ピエモン No.173ヴェノムヴァンデモン
115	エアロブイドラモン	No.56アクイラモン No.97バードラモン No.99ブイドラモン	No.229レイヴモン No.199デュナスモン No.168アルフォースブイドラモン
116	エテモン	No.85スカモン No.96ヌメモン No.100プラチナスカモン No.79ゲレモン	No.222メタルエテモン No.205ピエモン No.207プラチナヌメモン
117	エンジェウーモン	No.82サンフラウモン No.91テイルモン No.105ユキダルモン	No.215ホーリードラモン No.176オファニモン No.216マスティモン
118	オオクワモン	No.77クワガーモン No.87スティングモン No.108ワスプモン	No.196ディアボロモン No.181グランクワガーモン No.211ヘラクルカブテリモン
119	ガルダモン	No.56アクイラモン No.62エンジェモン No.97バードラモン	No.213ホウオウモン No.189ジャスティモン No.229レイヴモン
120	ギガドラモン	No.72グラウモン No.84ジオグレイモン No.89タンクモン	No.225メタルシードラモン No.221ムゲンドラモン No.182グランドロコモン
121	キャノンビーモン	No.77クワガーモン No.89タンクモン No.108ワスプモン	No.192セントガルゴモン No.182グランドロコモン No.193タイガーヴェスパモン

No	名称	退化型	进化型
122	グラップレオモン	No.64ガ-ドロモン	No.204パンチョ-レオモン
		No.65ガオガモン	No.200ドウフトモン
		No.106レオモン	No.185サ-ベルレオモン
123	サイバ-ドラモン	No.73クリサリモン	No.189ジャスティモン
		No.99ブイドラモン	No.194タイタモン
		No.101ブラックテイルモン	No.167アルファモン
124	シャッコウモン	No.57アンキロモン	No.184ケルビモン（善）
		No.62エンジエモン	No.172ヴァイクモン
			No.178カオスデュ-クモン
125	ジュレイモン	No.60ウッドモン	No.181グランクワガ-モン
		No.66カブテリモン	No.180クズハモン
		No.77クワガ-モン	
		No.55アイスデビモン	No.206ピノッキモン
126	シルフィ-モン	No.56アクィラモン	No.199デュナスモン
		No.91テイルモン	No.214ホウオウモン
			No.186サクヤモン
127	ス-パ-スタ-モン	No.85スカモン	No.189ジャスティモン
		No.86スタ-モン	No.179ガンクウモン
		No.95ナニモン	No.207プラチナヌメモン
		No.79ゲレモン	
128	スカルグレイモン	No.57アンキロモン	No.197デ-モン
		No.74グレイモン	No.188シャイングレイモン
		No.84ジオグレイモン	No.194タイタモン
129	ズドモン	No.58イッカクモン	No.223メタルガルルモン
		No.69ガルルモン	No.218マリンエンジェモン
		No.105ユキダルモン	No.172ヴァイクモン
130	タオモン	No.60ウッドモン	No.195ディアナモン
		No.71キュウビモン	No.180クズハモン
		No.73クリサリモン	No.186サクヤモン
131	チイリンモン	No.94ドルガモン	No.223メタルガルルモン
		No.97バ-ドラモン	No.191セラフィモン
		No.107レッパモン	No.190スレイプモン
132	デジタマモン	No.63オ-ガモン	No.219ミネルヴァモン
		No.95ナニモン	No.213ベルフェモン
		No.102ベジ-モン	No.194タイタモン
133	デスメラモン	No.59ウイザ-モン	No.179ガンクウモン
		No.63オ-ガモン	No.212ベルゼブモン
		No.104メラモン	No.216ボルトモン
134	トノサマゲコモン	No.67カラツキヌメモン	No.210プレシオモン
		No.78ゲコモン	No.227リヴァイアモン
		No.83シ-ドラモン	No.172ヴァイクモン
135	ドルグレモン	No.69ガルルモン	No.167アルファモン
		No.81サイクロモン	No.175エグザモン
		No.94ドルガモン	
		No.75グレイモン（青）	No.190スレイプモン
136	ナイトモン	No.76クロックモン	No.183グレニアムモン
		No.89タンクモン	No.200ドウフトモン
		No.101ブラックテイルモン	No.230ロ-ドナイトモン
		No.75グレイモン（青）	
137	ナノモン	No.64ガ-ドロモン	No.221ムゲンドラモン
		No.76クロックモン	No.224メタルガルルモン（黒）
		No.81サイクロモン	No.182グランドロコモン
138	パイルドラモン	No.61エクスブイモン	No.170インペリアルドラモンDM
		No.87スティングモン	
139	パンジャモン	No.69ガルルモン	No.204パンチョ-レオモン
		No.104メラモン	No.185サ-ベルレオモン
		No.106レオモン	No.220ミラ-ジュガオガモン
140	パンプモン	No.60ウッドモン	No.216ボルトモン
		No.93トゲモン	No.206ピノッキモン
		No.98バケモン	No.231ロゼモン
141	ピッコロモン	No.88ソ-サリモン	No.214ホウオウモン
		No.103ペックモン	No.218マリンエンジェモン
		No.107レッパモン	No.176オファニモン

No	名称	退化型	进化型
142	ブラックキングヌメモン	No.67カラツキヌメモン	No.207プラチナヌメモン
		No.80ゴ-ルドヌメモン	No.222メタルエテモン
		No.96ヌメモン	No.209プリンスマメモン
143	ブル-メラモン	No.92デビモン	No.203バルバモン
		No.98バケモン	No.216ボルトモン
		No.104メラモン	
		No.70ガルルモン（黒）	No.197デ-モン
144	ベ-ダモン	No.80ゴ-ルドヌメモン	No.169イ-バモン
		No.85スカモン	No.211ヘラクルカブテリモン
		No.100プラチナスカモン	No.202ハイアンドロモン
145	ホエ-モン	No.58イッカクモン	No.210プレシオモン
		No.78ゲコモン	No.218マリンエンジェモン
		No.83シ-ドラモン	No.225メタルシ-ドラモン
146	ホ-リ-エンジェモン	No.57アンキロモン	No.188シャイングレイモン
		No.61エクスブイモン	No.230ロ-ドナイトモン
		No.62エンジェモン	No.191セラフィモン
147	マッハガオガモン	No.58イッカクモン	No.204パンチョ-レオモン
		No.65ガオガモン	No.220ミラ-ジュガオガモン
		No.93トゲモン	
		No.70ガルルモン（黒）	No.192セントガルゴモン
148	マメモン	No.86スタ-モン	No.206ピノッキモン
		No.90テイラノモン	No.209プリンスマメモン
		No.104メラモン	No.174ウォ-グレイモン
149	メガシ-ドラモン	No.67カラツキヌメモン	No.227リヴァイアモン
		No.78ゲコモン	No.225メタルシ-ドラモン
		No.83シ-ドラモン	No.210プレシオモン
150	メガドラモン	No.74グレイモン	No.208ブラックウォ-グレイモン
		No.81サイクロモン	No.221ムゲンドラモン
		No.90シ-ドラモン	No.168アルフォ-スブイドラモン
151	メガグラウモン	No.68グレイモン	No.198デュ-クモン
		No.72サイクロモン	No.178カオスデュ-クモン
		No.99テイラノモン	No.226ラストティラノモン
152	メタルグレイモン	No.72ガルゴモン	No.226ラストティラノモン
		No.74グラウモン	No.177ガイオウモン
		No.106ブイドラモン	No.174ウォ-グレイモン
153	メタルグレイモン（青）	No.74グレイモン	No.208ブラックウォ-グレイモン
		No.90テイラノモン	No.177ガイオウモン
		No.92デビモン	
		No.75グレイモン（青）	No.174ウォ-グレイモン
154	メタルティラノモン	No.72グラウモン	No.208ブラックウォ-グレイモン
		No.90テイラノモン	No.198デュ-クモン
		No.99ブイドラモン	No.226ラストティラノモン
155	メタルマメモン	No.64ガ-ドロモン	No.169イ-バモン
		No.86スタ-モン	No.202ハイアンドロモン
		No.100プラチナスカモン	No.209プリンスマメモン
		No.79ゲレモン	
156	もんざえもん	No.71キュウビモン	No.219ミネルヴァモン
		No.96ヌメモン	No.186サクヤモン
		No.105ユキダルモン	No.185サ-ベルレオモン
157	ヤタガラモン	No.56アクィラモン	No.219ミネルヴァモン
		No.97バ-ドラモン	No.229レイヴモン
		No.103ペックモン	No.180クズハモン

No	名称	退化型	进化型
158	ライズグレイモン	No.61エクスブイモン	No.175エグザモン
		No.84ジオグレイモン	No.177ガイオウモン
		No.94ドルガモン	No.188シャイングレイモン
159	ライラモン	No.66カブテリモン	No.228リリスモン
		No.82サンフラウモン	No.232ロトスモン
		No.102ベジ-モン	No.231ロゼモン
160	ラピッドモン	No.68ガルゴモン	No.192セントガルゴモン
		No.107レッパモン	No.193タイガ-ヴェスパモン
		No.108ワスプモン	No.224メタルガルルモン（黒）
161	リリモン	No.82サンフラウモン	No.215ホ-リ-ドラモン
		No.91テイルモン	No.232ロトスモン
		No.93トゲモン	No.231ロゼモン
162	ル-チェモンFM	No.51ル-チェモン	No.237ル-チェモンSM
163	レディ-デビモン	No.71キュウビモン	No.228リリスモン
		No.98バケモン	No.232ロトスモン
		No.101ブラックテイルモン	No.217マスティモン
		No.55アイスデビモン	
164	ワ-ガルルモン	No.63オ-ガモン	No.223メタルガルルモン
		No.65ガオガモン	No.224メタルガルルモン（黒）
		No.69ガルルモン	No.220ミラ-ジュガオガモン
165	ワ-ガルルモン（黒）	No.70ガルルモン（黒）	No.224メタルガルルモン（黒）
		No.101ブラックテイルモン	No.219ミネルヴァモン
			No.204パンチョ-レオモン
166	ワイズモン	No.59ウィザ-モン	No.173ヴェノムヴァンデモン
		No.76クロックモン	No.213ベルフェモンSM
		No.88ソ-サリモン	No.205ピエモン



究极体

No	名称	退化型	进化型
167	アルファモン	No.123サイバードラモン No.135ドルグレモン	–
168	アルファースブイドラモン	No.115エアロブイモン No.150メガドラモン	–
169	イーバモン	No.112インセキモン No.144ベーダモン No.155メタルマメモン	–
170	インペリアルドラモンDM	No.138パイルドラモン	No.233インペリアルドラモンPM No.171インペリアルドラモンFM
171	インペリアルドラモンFM	–	No.170インペリアルドラモンDM
172	ヴァイクモン	No.124シャッコウモン No.129ズドモン No.134トノサマゲコモン	–
173	ヴェノムヴァンデモン	No.113インフェルモン No.114ヴァンデモン No.166ワイズモン	–
174	ウォーグレイモン	No.148マメモン No.152メタルグレイモン No.153メタルグレイモン（青）	No.234オメガモン
175	エグザモン	No.135ドルグレモン No.158ライズグレイモン	–
176	オファニモン	No.117エンジェウーモン No.141ピッコロモン	–
177	ガイオウモン	No.152メタルグレイモン No.153メタルグレイモン（青） No.158ライズグレイモン	–
178	カオスデュークモン	No.124シャッコウモン No.151メガログラウモン	–
179	ガンクゥモン	No.127スーパースターモン No.133デスメラモン	–
180	クズハモン	No.125ジュレイモン No.130タオモン No.157ヤタガラモン	–
181	グランクワガーモン	No.109アトラーカブテリモン No.118オオクワモン No.125ジュレイモン	–
182	グランロコモン	No.120ギガドラモン No.121キャノンビーモン No.137ナノモン	–
183	クレニアムモン	No.111アンドロモン No.136ナイトモン	–
184	ケルビモン（善）	No.110アンティラモン No.124シャッコウモン	–
185	サーベルレオモン	No.122グラップレオモン No.139パンジャモン No.156もんざえモン	–
186	サクヤモン	No.126シルフィーモン No.130タオモン No.156もんざえモン	–
187	ジエスモン	No.41ハックモン	–
188	シャイングレイモン	No.128スカルグレイモン No.146ホーリーエンジェモン No.158ライズグレイモン	–
189	ジャスティモン	No.119ガルダモン No.123サイバードラモン No.127スーパースターモン	–
190	スレイプモン	No.131チイリンモン No.135ドルグレモン	–
191	セラフィモン	No.131チイリンモン No.146ホーリーエンジェモン	–
192	セントガルゴモン	No.121キャノンビーモン No.147マッハガオガモン No.160ラピッドモン	–
193	タイガーヴェスパモン	No.111アンドロモン No.121キャノンビーモン No.160ラピッドモン	–
194	タイタモン	No.123サイバードラモン No.128スカルグレイモン No.132デジタマモン	–
195	ディアナモン	No.110アンティラモン No.112インセキモン No.130タオモン	–
196	ディアボロモン	No.110アンティラモン No.113インフェルモン No.118オオクワモン	–
197	デーモン	No.128スカルグレイモン No.143ブルーメラモン	–
198	デュークモン	No.151メガログラウモン No.154メタルティラノモン	–
199	デュナスモン	No.115エアロブイドラモン No.126シルフィーモン	–
200	ドゥフトモン	No.122グラップレオモン No.136ナイトモン	No.201ドゥフトモンLM
201	ドゥフトモンLM	–	No.200ドゥフトモン
202	ハイアンドロモン	No.111アンドロモン No.144ベーダモン No.155メタルマメモン	–
203	バルバモン	No.114ヴァンデモン No.143ブルーメラモン	–
204	バンチョーレオモン	No.122グラップレオモン No.139パンジャモン No.147マッハガオガモン No.165ワーガルルモン	–
205	ピエモン	No.114ヴァンデモン No.116エテモン No.166ワイズモン	–
206	ピノッキモン	No.125ジュレイモン No.140パンプモン No.148マメモン	–
207	プラチナヌメモン	No.80ゴールドヌメモン No.116エテモン No.127スーパースターモン No.142ブラックキングヌメモン	–
208	ブラックウォーグレイモン	No.150メガドラモン No.153メタルグレイモン（青） No.154メタルティラノモン	No.235オメガモンズワルト
209	プリンスマメモン	No.142ブラックキングヌメモン No.148マメモン No.155メタルマメモン	–
210	プレシオモン	No.134トノサマゲコモン No.145ホエーモン No.149メガシードラモン	–
211	ヘラクルカブテリモン	No.109アトラーカブテリモン No.118オオクワモン No.144ベーダモン	–
212	ベルゼブモン	No.113インフェルモン No.133デスメラモン	–
213	ベルフェモンSM	No.132デジタマモン No.166ワイズモン	No.236ベルフェモンRM
214	ホウオウモン	No.119ガルダモン No.126シルフィーモン No.141ピッコロモン	–
215	ホーリードラモン	No.109アトラーカブテリモン No.117エンジェウーモン No.161リリモン	–
216	ボルトモン	No.133デスメラモン No.140パンプモン No.143ブルーメラモン	–
217	マスティモン	No.117エンジェウーモン No.163レディーデビモン	–
218	マリンエンジェモン	No.129ズドモン No.141ピッコロモン No.145ホエーモン	–
219	ミネルヴァモン	No.132デジタマモン No.156もんざえモン No.157ヤタガラモン No.165ワーガルルモン（黒）	–
220	ミラージュガオガモン	No.139パンジャモン No.147マッハガオガモン No.164ワーガルルモン	–
221	ムゲンドラモン	No.120ギガドラモン No.137ナノモン No.150メガドラモン	–
222	メタルエテモン	No.112インセキモン No.116エテモン No.142ブラックキングヌメモン	–
223	メタルガルルモン	No.131チイリンモン No.129ズドモン No.164ワーガルルモン	No.234オメガモン
224	メタルガルルモン（黒）	No.137ナノモン No.160ラピッドモン No.164ワーガルルモン No.165ワーガルルモン（黒）	No.235オメガモンズワルト
225	メタルシードラモン	No.120ギガドラモン No.145ホエーモン No.149メガシードラモン	–
226	ラストティラノモン	No.151メガログラウモン No.152メタルグレイモン No.154メタルティラノモン	–
227	リヴァイアモン	No.134トノサマゲコモン No.149メガシードラモン	–
228	リリスモン	No.159ライラモン No.163レディーデビモン	–
229	レイヴモン	No.115エアロブイドラモン No.119ガルダモン No.157ヤタガラモン	–
230	ロードナイトモン	No.136ナイトモン No.146ホーリーエンジェモン	–
231	ロゼモン	No.140パンプモン No.159ライラモン No.161リリモン	–
232	ロトスモン	No.159ライラモン No.161リリモン No.163レディーデビモン	–

超究极体／装甲体

No	名称	退化型	进化型
233	インペリアルドラモンPM	No.170インペリアルドラモンDM	–
234	オメガモン	No.174ウォーグレイモン No.223メタルガルルモン	–
235	オメガモンズワルト	No.208ブラックウォーグレイモン No.224メタルガルルモン（黒）	–
236	ベルフェモンRM	No.213ベルフェモンSM	–
237	ルーチェモンSM	No.162ルーチェモンLM	–
238	フレイドラモン	No.46ブイモン	–
239	マグナモン	No.46ブイモン	–
240	ラピッドモン（アーマー体）	No.35テリアモン	–



数码宝贝提问一览



当玩家将数码宝贝寄存在农场岛屿时，它们会时不时地发信息向玩家提出问题，回答的结果不会对游戏有任何影响，但由于奖杯“クイズ王”要求答对20道问题，这里就给大家列出数码宝贝们会问出的问题和对应答案。

问题	答案
魚に春と书いて「鰆」なんて读む	サワラ
初めてク-ロンへ行ったときユ-レイを追いかけたのは	真田アラタ
デジタルワ-ルド最强ともいわれる全身が100%フルメタルのマシ-ン型デジモンは?	ムゲンドラモン
レオパルドモ-ドになれるロイヤルナイツのデジモンは?	ドゥフトモン
デジファ-ムに置くことができるアイテムの名前	ファ-ムグッズ
ジュレイモンから作り出されたという究极のパペットデジモンは?	ピノッキモン
ロイヤルナイツであるアルファモンの世代は何かな?	究极体
山手线の驿の数	29驿（2015/3时点）
マリ-アントワネットが生きた时代に起きたフランスの革命は?	フランス革命
デジモンを捕まえるためのプログラムの名前	デジモンキャプチャ-
丰臣秀吉が天下人になった时代	安土桃山时代
ヤタガラモンの必杀技「瓮布都神」は何て读む?	みかふつのかみ
ドゥフトモン、ミネルヴァモン、ブイドラモン。剑を持っていないデジモンは?	ブイドラモン
デュ-クモンの枪を使った必杀技名	ロイヤルセ-バ-
ニンジンはどの荣养素を多く含む?	ビタミン
10月の唯一の祝日は何だ	体育の日
アレキサンドライト・ルビ-・ヒスイの中で一番高价な换金アイテムはどれ?	ルビ-
パッチアイテムの效果は?	个性を変える
レッパモンの体の一部が刃になっているのはどこ?	しっぽ
インフェルモン・ガルダモン・ゴツモン。背中に翼があるのは?	ガルダモン
ロイヤルナイツは何体のデジモンで构成されている?	13体
GAKURANを背负ってるデジモンは?	バンチョ-レオモン
クレニアムモンの持っている枪の名前は?	クラウ・ソラス

奖杯攻略

本作并没有设置特别难的奖杯，除了流程相关的部分外，大部分都与收集和培养相关，加上正常剧情中的战斗并不困难，因此白金难度不算很高。不过由于游戏设置了相当丰富的收集和数码宝贝培养系统，势必会花费大量的时间。另外本作并未设置全图鉴收集奖杯，不想转到日服的玩家也可安心游玩。

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
57	48	7	1	1

项目	内容
白金难度	5/10
白金所需时间	90小时以上
在线奖杯	1
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG事故	无
硬件需要	无

パ-フェクトスルゥ-ス 白金
取得条件：获得其他所有奖杯

Chapter1到达 铜杯
取得条件：进入第1章

Chapter2到达 铜杯
取得条件：进入第2章

Chapter3到达 铜杯
取得条件：进入第3章

Chapter4到达 铜杯
取得条件：进入第4章

Chapter5到达 铜杯
取得条件：进入第5章

Chapter6到达 铜杯
取得条件：进入第6章

Chapter7到达 铜杯
取得条件：进入第7章

Chapter8到达 铜杯
取得条件：进入第8章

Chapter9到达 铜杯
取得条件：进入第9章

Chapter10到达 铜杯
取得条件：进入第10章

Chapter11到达 铜杯
取得条件：进入第11章

Chapter12到达 铜杯
取得条件：进入第12章

Chapter13到达 铜杯
取得条件：进入第13章

Chapter14到达 铜杯
取得条件：进入第14章

Chapter15到达 铜杯
取得条件：进入第15章

Chapter16到达 铜杯
取得条件：进入第16章

Chapter17到达 铜杯
取得条件：进入第17章

Chapter18到达 铜杯
取得条件：进入第18章

Chapter19到达 铜杯
取得条件：进入第19章

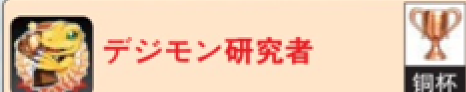
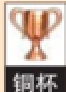
Chapter20到达 铜杯
取得条件：进入第20章

エンディング到达 银杯
取得条件：通关流程，观看过结局

世界一の电脑探侦 金杯
取得条件：侦探等级升到最高
奖杯说明：完成绿色标记和紫色标记以外的所有任务即可。

ベテラン调查员 铜杯
取得条件：完成50个委托任务

デジモン好き 铜杯
取得条件：图鉴里登录50种数码宝贝

デジモン研究者 铜杯

取得条件： 图鉴里登录100种数码宝贝




デジモン博士 银杯

取得条件： 图鉴里登录200种数码宝贝




メダルファン 铜杯

取得条件： 收集50种数码徽章




メダルマニア 铜杯

取得条件： 收集100种数码徽章




三流メダルコレクター 铜杯

取得条件： 收集200种数码徽章



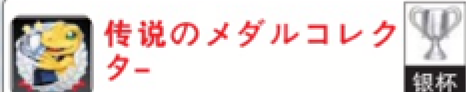

二流メダルコレクター 铜杯

取得条件： 收集300种数码徽章




一流メダルコレクター 铜杯

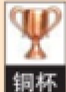
取得条件： 收集400种数码徽章




伝説のメダルコレクター 银杯

取得条件： 集齐所有的数码徽章

奖杯说明： 日服以外的玩家若错过了剧情中特殊NPC赠送的徽章，只能另开存档重新开始收集，日服玩家可以通过DLC任务来获取特殊NPC赠送的徽章。

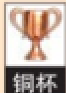
999ダメージ！ 铜杯

取得条件： 单次攻击伤害达到999以上




大連続コンボ 铜杯

取得条件： 达成3连击以上的Combo

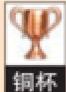
バトル熟练者 铜杯

取得条件： 战斗回合数超过500



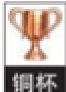

バトルの铁人 铜杯

取得条件： 战斗回合数超过1000

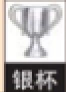
ゲーム上级者 铜杯

取得条件： 竞技场中赢得白金杯

プロゲーマー 铜杯

取得条件： 竞技场中赢得传说杯

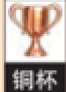
ゲームの达人 银杯

取得条件： 竞技场中赢得大师杯




大亲友 铜杯

取得条件： 让1个数码宝贝的友情值达到最大值

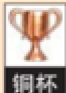
心の友 铜杯

取得条件： 让30个数码宝贝的友情值达到最大值




トップタレント 铜杯

取得条件： 让1个数码宝贝的才能达到最大值

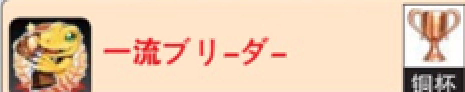
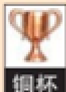
名伯乐 铜杯

取得条件： 让10个数码宝贝的才能达到最大值



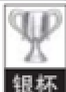

レベル99！ 铜杯

取得条件： 让某个数码宝贝等级提升至99级

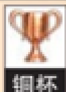
一流ブリーダー 铜杯

取得条件： 让30个数码宝贝进化为完全体

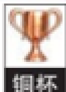
トップブリーダー 银杯

取得条件： 让30个数码宝贝进化为究极体

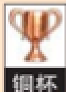
ミリオネア 铜杯

取得条件： 持有金钱超过100万

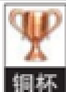
大地主 铜杯

取得条件： 拥有5座数码农场小岛

1つ星 铜杯

取得条件： 一座数码农场小岛达到最高级

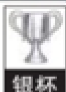
5つ星 铜杯

取得条件： 所有数码农场小岛达到最高级



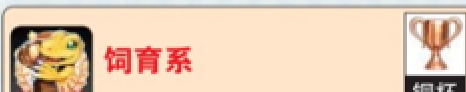
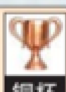

大入り 铜杯

取得条件： 让数码宝贝充满一座数码农场小岛

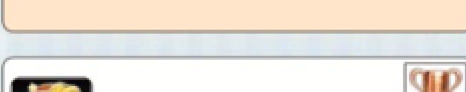
满员御礼 银杯

取得条件： 让数码宝贝充满所有的数码农场小岛

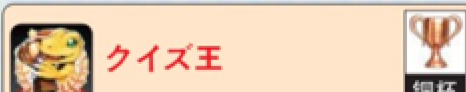
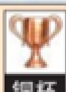
饲育系 铜杯

取得条件： 给数码宝贝喂食100次



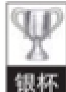

返事はマメに！ 铜杯

取得条件： 在聊天板中回复30封信

クイズ王 铜杯

取得条件： 在聊天板的问答环节答对20题

战斗民族 银杯

取得条件： 角斗场通信对战胜利30次

奖杯说明： 线上、线下模式获胜均可。





FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇

历时将近7年的时间，“《机战Z》系列”终于迎来了完结，本作的故事紧接《时狱篇》，除了继承自前作的作品外，还有不少来自第一部以及第二部的旧作品机体参战。

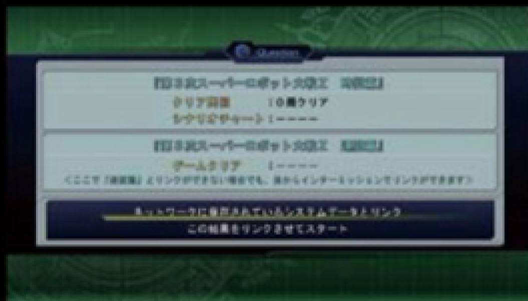
文 乌冬 & 沙迦 & 乙太 美编 咕噜

系统详解

S·RPG	第3次超级机器人大战Z 天狱篇			必需记忆卡
	第3次スーパーロボット大战Z 天獄篇			2791MB
	BNE	2015年4月2日	日版	1人
零售版：8070日元/下载版：7690日元		对应交叉存档/PSV TV		对应玩家年龄：12岁以上

联动特典（リンクボ-ナス）

联动特典是根据初回封入特典《连狱篇》和前作《时狱篇》的通关状况而获得的奖励，《时狱篇》的奖励需要游戏正篇开始时联动获得，而《连狱篇》的奖励在正篇开始前和开始后都可以。



联动特典一览

特典获得条件	机师初期PP	机师初期击坠数	初期资金	初期Z芯片	强化部件
《时狱篇》1周目通关	+150	+5	+500000	+1000	时狱の纹章、バリア・フィ-ルド
《时狱篇》多周目通关（上限为5周目）	+10	+1	+100000	+200	—
《时狱篇》全路线完成通关	+50	+5	+500000	+1000	A-アダプタ-、リペアキット
《连狱篇》1周目通关	—	—	+500000	+500	连狱の纹章、DGの牙

操作介绍

一般操作

键位	作用			
	整备界面	对话	大地图	战斗动画
方向键	选择选项	自动阅读模式（↑ or ↓可调整对话显示速度）	光标移动	—
左摇杆	选择选项	自动阅读模式（↑ or ↓可调整对话显示速度）	光标移动	—
右摇杆	—	← or →切换对话框位置	← or →快速选定敌方机体 / ↑ or ↓缩放地图大小 /← or →切换副机体行动（我方攻击时的战斗准备界面）	—
○	确定	查看下一条对话	确定 / 调出主菜单（无选定目标时）/ 查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）	快进战斗动画
×	取消	—	查看地形效果（无选定目标时）/ 查看目标简易信息（选定目标时）/ 取消	跳过战斗动画（战斗中）
△	—	查看以前对话	快捷键（具体效果见下）	—
□	—	查看当前说话角色资料或专用词汇解释	快捷键 / 精神多选（使用精神时）/ 使用精神（我方攻击时的战斗准备界面）	分段跳过战斗动画
START	—	—	标记地图	—
SELECT	当前游戏纪录（主界面时）/ 按键帮助（子选项中）	按键帮助	当前游戏纪录	—
L/R	—	—	切换到可行动角色 / 切换攻击目标（选择攻击目标时）/ 切换攻击主机体或副机体（我方单体攻击时的战斗准备界面）/ 切换反击行动（被攻击时的战斗准备界面）	—

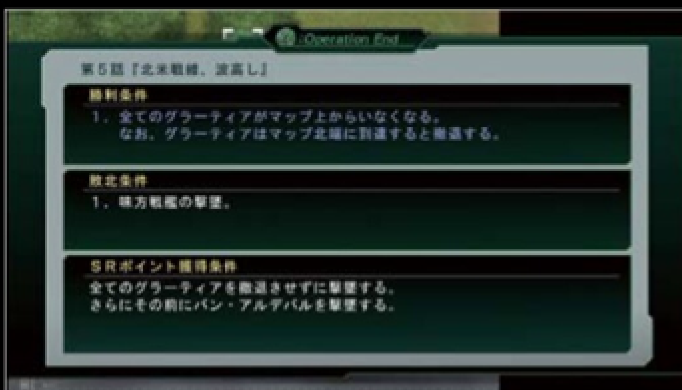
快捷键可在大地图主菜单的システム设定1→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、中途存档、加快光标移动速度、无）和选定目标时（变形、使用精神、查看能力、切换主副机体位置、无）。

特殊操作

键位	作用
△ +L	快速切换援护防御 ON/OFF（战斗准备界面时）
△ +R	战斗画面 ON/OFF（战斗准备界面时）
R+ ○	加快剧情对话速度
R+START	分段跳过剧情对话
L+START	整段跳过剧情对话
R+L+SELECT+START	快速复位游戏（此时按住 START 键不放可快速读档）
R+ 方向键	机体移动时光标直接到达最远距离

SR点

SR点可视为关卡的挑战课题，内容根据每关而异，达成SR点条件后可获得10000元资金的奖励。并且SR点还影响游戏的难度，获得的SR点在完成关卡数量的八成以上时为Hard难度，此时敌机的能力较强；不满八成时为Normal难度，敌人能力一般，同时击破敌人时获得的金钱为Hard难度的1.2倍。另外Game Over后再挑战的话是不能获得SR点的。



双机小队

本作延续了《时狱篇》的双机小队系统，可以让两架机体组成一个小队出战，小队中作为前卫的是主机体，作为后卫的是副机体，地图上的操作以主机体为主，副机体主要配合主机体的行动，通过“メイン变更”指令可随时调换主机体和副机体的位置。

小队的编成需要在整备界面的“チ－ム编成”中进行，对着机体按○键为抓起，将两架机体放在同一个编号的格子里即可将它们编入同一个小队。



战斗方式

针对小队的战斗方式分为可分为集中攻击（センタ－攻击）、分散攻击（ワイド攻击）和全体攻击三种，每种都有着不同的作用，需根据情况区分使用。

集中攻击：小队单位专用的战斗方式，主机体和副机体对敌方小队里的1机进行集中攻击，这时副机体能使用有“Assi”字样的支援武器进行支援攻击，同时主机体的命中率+20%。



分散攻击：小队单位专用的战斗方式，主机体对敌方的主机体、副机体使用支援武器对副机体进行攻击（支援攻击力1.2倍），对方两架机也能分别进行反击，但如果对方主机体用全体攻击来反击的话，副机体则不能反击。



全体攻击：小队单位和单体单位都可用的战斗方式，使用有“ALL”字样的武器对敌方小队的全部单位进行打击，如果敌方是双机单位的话，给予的伤害为平时的0.75倍。



双机契合度（Tag Tension）

组成双机的队伍有一个名为“双机契合度”的两阶段的计量槽（以下简称TT槽），当小队的击坠数总和超过2的倍数或小队成员升级时就会上升1阶段，TT槽满了后就能使用小队专用的“双机指令”（タッグコマンド）或“极限突破”（マキシマムブレイク）。

双机指令

双机指令一共有五种，无论使用哪一种后TT槽都会清空，需要再次累积才能使用。

复数行动（マルチアクション）：使用指令后，下次击破敌人小队（小队内没有一架机剩下）的话，行动次数加1。

奖励PP（ボ－ナスPP）：下次击破敌人时入手的PP两倍。

奖励芯片（ボ－ナスチップ）：下次击破敌人时入手的Z芯片两倍。

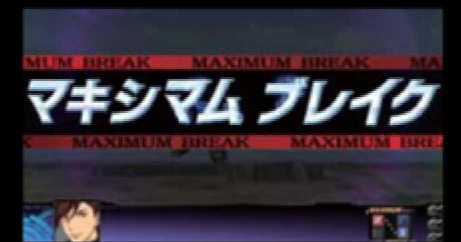
SP补充（チャ－ジSP）：主机体和副机体机师的SP回复25。

喷射冲刺（ブ－ストダッシュ）：移动+5，并且不受地形影响（被敌人包围也可移动）。



极限突破

极限突破可以视为特殊的攻击方式，能够让双机小队的副机体无视只能使用支援武器的限制，自由选择武器进行连续攻击，和双机指令一样极限突破使用后TT槽会清空。



极限突破特征

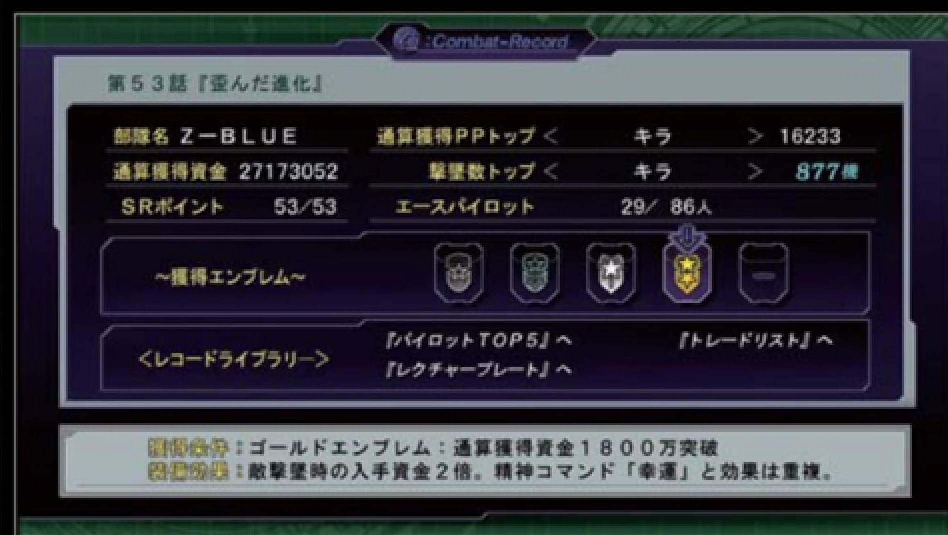
- 副机体无需使用支援属性武器，可以任意选择武器攻击，并且无视射程，所有武器都可以移动后使用。
- 主机体和副机体对敌人造成的伤害是通常的1.2倍。
- 被攻击目标的特殊技能“カウンタ－”、“援护防御”和防护罩无效。
- 使用极限突破的小队能让邻接的我方单位进行援护攻击。

战术连携

战术连携是连续打倒敌人后获得奖励的系统，每击破敌人一个单位（单机单位或小队单位都可），连携（Combo）就能加1，使接下来行动的机体的最终攻击伤害、击破敌人入手的资金和Z芯片都提升1.05倍，最大为击破5个单位的5连携，可使加成提升到1.25倍，但如果没有击破敌人或双机单位中只击破了一架则会下降（歌也视为攻击）。另外《时狱篇》在连携中进行移动＋待机、修理、补给等行动会使Combo下降，而本作则没有了这些限制，保持高Combo更方便。

纹章

游戏过程中满足特定的条件后就能获得和纹章名称相同的强化部件作为奖励。纹章一共有五个，具体的获得方法如下，获得的纹章可在大地图或整备界面时按SELECT出现的游戏纪录中确认。



名称	获得方法	强化部件效果
アイアンエンブレム	ACE机师的数量达到15名以上	获得经验值2倍，可以和“努力”效果重复
ブロンズエンブレム	一名机师的击坠数达到120以上	主机师的SP每回合回复15
シルバ－エンブレム	一名机师获得的PP达到2000以上	击坠敌机时获得PP变为2倍，可和双机指令效果重复，但不和其他同类型部件重复
ゴ－ルドエンブレム	获得资金累计达到1800万以上	击坠敌机时获得资金变为2倍，可和“幸运”效果重复
プラチナエンブレム	获得SR点达到55	我方回合开始时，装备此部件的机体是主机体的情况下行动次数+1

补正效果

围攻补正

当一方的机体将另一方的机体包围时（和其邻接），会对最终伤害起到补正效果，具体为2～3机加5%，4机时加10%，被围攻的机体图标上会以“Pls”的字样显示当前的补正效果。

体积补正

各机体根据大小分为SS、S、M、L、2L等，从大往小攻击时命中率减少、伤害上升，从小往大攻击时命中率上升、伤害减小，体积跨度越大补正值也越大。

连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

副任务（サブオ－ダ－）

整备界面开启副任务后，可选择让上一话没有出战的机师执行副任务，从而获得各种奖励。副任务的种类一共有四种，具体作用如下：

名称	效果
トレ－ニング	参加的机师可以获得20点PP值
パトロ－ル	参加的机师的击坠数+2
シミュレ－ション	参加的机师可以获得500经验值
资金调达	可获得参加此任务的机师的等级总和×300的资金

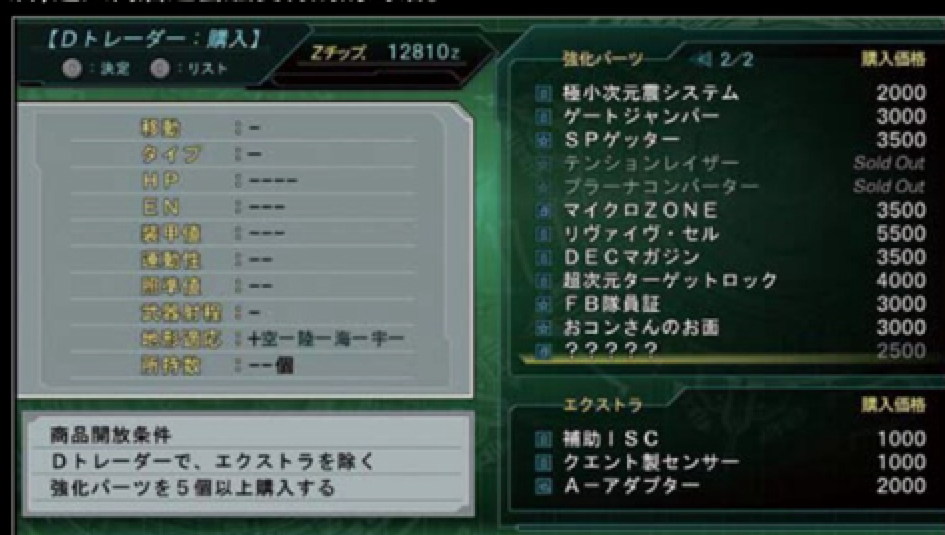


D商店（Dトレ－ダ－）

同样是继承自前作的系统，击坠敌人除了获得资金和PP外，还有一种叫作“Z芯片”（Zチップ）的点数，用来在整备界面的D商店处购入各种有利的道具。另外当一名机师的击坠数达到80成为ACE后，进入商店还会触发特别的对话。

强化部件（强化パ－ツ）

这里卖的都是一些强力的强化部件，并且最初都是未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，每个部件都只能购入一次。



名称	解锁条件	效果	价格
カイメラ队员证	使用极限突破	机师气力上限+30	3500
破界の纹章	打完第12话	移动力+1、攻击力+200，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1	2500
再世の纹章	打完第12话	每回合开始时HP和EN回复10%，机师SP回复10	2500
インサラウムの秘宝	获得Z芯片累计达到10000	获得精神“爱”的效果，一关只能使用一次	3500
Dエクストラクタ-S	TT槽最大	气力130以上时攻击伤害1.2倍	3500
コマンダ－タ－ミナル	特殊技能“指挥官”到达等级4	单位获得指挥官L4效果	2500
レスキュ－ユニット	入手强化部件“リペアキット”、“プロペラントタンク”、“カ－トリッジ”	机体获得修理装置和补给装置	3500
オ－トディフェンサ－	我方单位的HP降到20%以下	切拂发动几率100%，获得特殊技能“精神耐性”效果，连续目标补正、围攻补正无效化	2000



名称	解锁条件	效果	价格
ゲインメ－タ－	获得资金累计达到 300 万以上	装备单位每走 1 格入手 500 资金	3000
ダメ－ジアベンジャ－	任意一人达成 ACE 机师	（现在 HP 的伤害% ÷3）的 % 值加算到最终伤害上	2500
スパイラルエフェクタ－	1 次战斗给敌人造成的最大伤害突破 15000	武器、歌的攻击力 +300、并附带贯通护罩效果和体积补正无效化	3500
DEC チャ－ジャ－	地图武器同时击破 5 个以上敌单位	我方回合开始时 EN 全回复	3500
极小次元震システム	5 架机体获得改造奖励	机体增加能力“D・フォルト”和“ジャミング机能”，气力 130 以上时可分身（几率 50%）	2000
ゲ－トジャンパ－	一名机师获得的 PP 累计达到 500 以上	移动力 +4，小队主机体可不消耗 EN 及无视地形进行移动	3000
SP ゲッタ－	一名机师的 SP 上限突破 120	自机小队击破敌方小队时主机师 SP 回复 10，复数击坠时效果不重复	3500
テンションレイザ－	使用精神指令“气迫”	所属小队的 TT 上升时效果在原基础上 +1	5000
プラ－ナコンバ－タ－	获得任意一个纹章	气力 150 以上击坠敌机时入手的 PP、资金和 Z 芯片 2 倍，不和强化部件效果重复	3500
マイクロ ZONE	任一机体的 HP 和 EN 达到 10 段改造	自机小队 HP 回复 5000，EN 回复 50，一关只能使用一次	3500
リヴァイヴ・セル	使用精神指令“热血”	机师等级每提升 10，武器・歌攻击力 +100、装甲 +50，复数装备效果不重复	5500
DEC マガジン	使用精神指令“补给”	自军回合开始时弹药回复到最大值	3500
超次元タ－ゲットロック	攻击 12 格以外的敌机（除地图武器）	除地图武器以外的武器射程 +2（射程 1 的武器也有效）	4000
FB 队员证	任意一名机师的“援护攻击”和“援护防御”等级达到 3	对敌人造成伤害在 5000 以上时气力 +5，受到伤害在 2000 以上时 SP+5	3000
おコンさんの假面	Z 水晶到达等级 3 以上	出击时主机师的 SP 最大	3000
DMJ 集	在 D 商店购入除额外商品外的 5 个以上强化部件	对全体敌人使用精神“脱力”，一关只能使用一次	2500

额外商品（エクストラ）

比较常见的强化部件，贩卖列表会根据每个关卡变动，另外当满足特定的条件后还会贩卖特别的商品。

Z 水晶（Z クリスタル）

Z 水晶有点类似前作的强化系统，相当于针对我方全体的强化芯片，而且购入就会生效，无需装备。Z 水晶一共有 5 个等级，需要循序渐进购买，注意第四和第五等级只能各自在 3 种效果里选一种。



等级	名称	效果	所需 Z 芯片	解锁条件
1	博识の魔眼	所有敌人为使用了精神“侦查”的状态	400	—
2	不灭の铁锁	我方回合开始时 Combo+1	800	—
3	雌伏の卧龙	副任务效果强化，具体变为 PP+30、击坠 +3、经验值 +750、资金 = 等级总和 ×450	1200	购入博识の魔眼
4	集结する灵子	过关时获得该关击坠敌机数 ×5 的 Z 芯片	1600	购入不灭の铁锁
	强欲なる金腕	过关时获得该关给予敌人总伤害 1/20 的资金	1600	
	无双への道程	过关时出击机师获得该关击坠敌机数 1/4 的 PP	1600	
5	军神の鼓舞	关卡出击时全小队 TT+1，全机师气力 +5	2000	购入雌伏の卧龙
	武神の护符	关卡出击时全小队均为使用了精神“不屈”的状态	2000	
	斗神の期待	关卡出击时我方所有机师 SP+20	2000	

全精神效果一览

精神	对象 / 持续时间	效果
热血	自机 / 一次	对目标攻击产生的伤害变为 2 倍，和魂一起使用的情况下，魂的效果先发动
魂	自机 / 一次	对目标攻击产生的伤害变为 2.2 倍，和热血一起使用的情况下，魂的效果先发动
斗志	自机小队 / 一次	攻击 100% 会心，和热血、魂一起使用时无效
闪き	自机 / 一次	100% 回避敌人攻击，在闪き和对方必中都发动的情况下，闪き的效果优先
不屈	自机 / 一次	受到的伤害变为 1/8
铁壁	自机 / 一回合	受到的伤害变为 1/4
集中	自机 / 一回合	命中、回避率上升 30%
必中	自机 / 一回合	命中率变为 100%
感应	我方一机 / 一回合	指定目标获得“必中”效果
直感	自机 / 一回合	同时获得“必中”和“闪き”的效果
加速	自机小队 / 一次	机体移动力 +3
觉醒	自机小队 / 一次	行动次数 +1
根性	自机 / 一次	回复自机 HP 最大值的 30%
ド根性	自机 / 一次	完全回复自机 HP
信赖	我方一机 / 一次	指定我方一机 HP 回复 3000
友情	我方小队 / 一次	指定我方小队 HP 回复 2500
绊	我方全员 / 一次	我方全员 HP 回复 5000
补给	我方一机 / 一次	指定单位弹药和 EN 完全回复，受补给方不减气力
气合	自分 / 一次	气力 +10
气迫	自分 / 一次	气力 +30
激励	我方小队 / 一次	指定我方小队气力 +5
てかげん	自机小队 / 一次	在可击破敌人的情况下让对方残余 10 的 HP，只对比自己技量低的敌人有效
狙击	自机 / 一次	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
直击	自机小队 / 一次	无视因机体体积大小、全体攻击带来的伤害减少以及被攻击方的防御类特殊能力、技能无效
突击	自机 / 一次	除地图武器以外的武器可移动后使用
侦察	敌方小队 / 一次	查看指定敌方小队的具体情报资料
脱力	敌方小队 / 一次	指定敌方小队的气力 -10
かく乱	敌方全员 / 一回合	一回合内敌人的最终命中率减半
爱	自机 / 一次	同时获得“加速、热血、必中、闪き、气合、幸运、努力”的效果
勇气	自机 / 一次	同时获得“加速、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果
幸运	自机小队 / 一次	下次击坠敌机时获得的资金变为 2 倍
祝福	我方小队 / 一次	指定目标获得“幸运”效果
努力	自机小队 / 一次	下次战斗时获得的资金变为 2 倍
应援	我方小队 / 一次	指定目标获得“努力”效果
分析	敌方小队 / 一回合	指定敌方小队受到的伤害变为 1.1 倍，攻击时造成的伤害变为 0.9 倍

注：精神指令后方有“+”标志的对小队全体有效。

机师技能一览

先天技能

名称	效果
SP 回复	每回合 SP 回复 10
指挥官	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，技能等级越高指挥范围越大
强运	击坠敌机时获得的资金变为 1.2 倍
天才	命中率、回避率、会心率 +20%
サバイバビリティ	自机气力 130 且 HP 在 25% 以上被击坠时 HP 剩余 10，一关只能发动一次
反骨心	攻击目标的技量比自己高时给予的伤害 1.1 倍，受到的伤害 0.9 倍，命中率和回避率 +10%
社长	过关时出击机师的 PP+5
サラリ－マン	升级时、每击坠 10 机时、过关在场时 PP+3
ニュ－タイプ	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
强化人间	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
SEED	气力 130 以上发动，最终命中率、回避率 +20%，会心率 +40%
イノベイタ－	气力 140 以上发动，命中、回避、技量 +20，每回合 SP 回复 5
极	气力 130 以上发动，最终命中率、回避率、会心率 +30%
战术指挥	可使用战术指挥指令，使目标单位的能力一回合内变化
ギアスの咒缚	气力 130 以上发动，攻击时最终伤害 1.1 倍，获得底力 LV9 的效果
螺旋力	命中率上升，受到攻击的最终伤害减少，效果随技能等级提升
螺旋力∞	螺旋力 LV9，气力 130 以上时获得的 PP 变为 1.2 倍
精密攻击	会心发生时伤害为 1.5 倍
异能生存体	HP 在 10% 以下时命中、回避、格斗、射击、防御、技量 +20
重力干涉	气力 130 以上发动，机体能在空中移动，全武器空中地形适应变为 S，移动力 +1
冲击力	气力 130 以上发动，攻击伤害变为 1.05 倍

名称	效果
绝望予知	气力 130 以上发动，最终命中率、回避率、会心率 +15%
繋ぐ力	气力 130 以上发动，我方回合开始时自机小队主机师的 SP 回复 5
穴掘力	气力 130 以上发动，机体能在地中移动，全武器获得“バリア贯通”效果
精神演奏	气力 130 以上发动，自机邻接的我方小队各能力 +5
脆弱力	气力 130 以上发动，全武器获得“装甲值　”效果
空间补填	气力 130 以上发动，获得 HP 回复（小）、EN 回复（小）能力
光学透过	气力 130 以上发动，获得分身（几率 50%）效果
腐食力	气力 130 以上发动，我方回合开始周围 5 格以内的敌人气力 -2
テレポ－ト	气力 130 以上发动，移动力 +1、自机小队移动时无视地形的影响
逆さまの力	气力 130 以上发动，カウンタ－发动几率 +50%
断ち切る力	气力 130 以上发动，自机获得バリア・フィ－ルド效果
超能力	命中率和回避率上升，效果随技能等级提升
超 A 级超能力	超能力 L9，每回合 SP 回复 10
ネゴシエイタ－	战斗后对手的气力 -3，修理费清算时技能持有者在场可免费
野性化	气力 130 以上发动，会心率 +20%，攻击时最终伤害 1.1 倍
战斗プログラム	最终命中率、回避率、会心率 +15%
远距离操作	气力 130 以上时，一回合一次可使用该指令将相邻我方单位变为未行动前的状态（消耗自机行动次数）
テレパシ－	气力 140 以上时，一回合一次可使用该指令对我方任一单位附加精神“必中”和“闪き”（不消耗自机行动次数）
物质转送	在リペアキット、プロペラントタンク、カ－トリッジ三种芯片中选择一个使用（即使没装备），一关只能使用一次
战斗モ－ド	气力 120 以上时可变化为バスタ－マシン 7 号
决战モ－ド	气力 140 以上时可变化为ダイバスタ－

PP 可习得技能

名称	效果	
援护攻击	为邻接的同伴进行援护攻击，技能等级决定每回合援护的次数，小队支援攻击时机师有援护攻击的情况下伤害有加成，具体为剩余次数 ×5%	250
再攻击	自己的技量比对手高 20 时，可以自己对自己施行援护攻击	350
サポ－トアタック	援护攻击时必定会心，再攻击除外	300
援护防御	为同小队队友或邻接小队主机体进行援护防御，技能等级决定每回合援护的次数	250
SP アップ	最大 SP 随技能等级每级上升 5	100，每提升 1 级 +20
斗争心	出击时气力 +10	250
战意高扬	出击后每回合开始时气力 +3	250
气力 +（回避）	回避敌人的攻击时在原来的气力增减基础上气力 +1	200
气力 +（命中）	命中敌人时在原来的气力增减基础上气力 +1	200
气力 +（ダメ－ジ）	受到敌人攻击伤害时在原来的气力增减基础上气力 +1	200
气力 +（坏灭）	我方击坠敌方小队时在原来的气力增减基础上气力 +1	200
气力限界突破	气力上限变为 170	300
底力	随机体 HP 减少，命中率、回避率、会心率、防御力上升，效果随技能等级提升	40，每提升 1 级 +10
カウンタ－	在敌人攻击前先进行反击，发动几率根据技能等级与对手的技量差而定，作为副机体时不发动	40，每提升 1 级 +10
E セ－ブ	武器的消费 EN 变为 80%	300
B セ－ブ	武器的弹数变为 1.5 倍（小数点后面舍去）	300
见切り	气力 130 以上时最终命中率、回避率、会心率 +10%	250
ガ－ド	气力 130 以上时受到攻击的最终伤害变为 80%	250
マルチタ－ゲット	使用 ALL 武器时，对敌方小队两架机的伤害补正从 -25% 变为 -10%	350
サイズ差补正无视	无视因机体体积大小带来的伤害减少，效果随技能等级提升	50，每提升 1 级 +50
精神耐性	对手武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP 低下”无效，气力 100 以下时精神脱力无效（作为副驾驶时不发动）	250
ヒット＆アウエイ	可攻击后再移动	300
ダッシュ	机体移动力 +1，气力 130 以上时 +2	350
修理スキル	修理的 HP 回复量变为 1.5 倍，使用范围加一格	300
补给スキル	补给机体可以移动后再补给	350
パ－ツ供给	可以对自机小队和邻接小队的单位使用消费系强化部件	150
ハ－フカット	被命中率在 30% 以下的攻击命中时，最终伤害变为 50%	250
ポジショニング	围攻补正在原来的基础上 +5%，敌人对自机的围攻补正无效	300
シングルアタック	ALL 武器攻击单体单位时伤害 1.1 倍	250
地形利用	自机所在格子的地形效果 2 倍	200
战术待机	以未行动的状态结束回合时，下回合自动使用精神“觉醒”和“加速”，同小队主机师 SP+5（作为副机体时不发动）	400

机体特殊能力一览

名称	效果
サイコフィ－ルド	气力 130 以上发动，2000 以下全属性伤害无效化，发动时消费 5 点 EN
I フィ－ルド	气力 110 以上发动，受到光线属性攻击时伤害减少 1500，发动时消费 10 点 EN
アクティブクロ－ク	2000 以下伤害无效化，发动时消费 5 点 EN
VPS 装甲	受到光线属性以外攻击时的伤害减少 2000，发动时消费 15 点 EN
GN ソ－ドビット	气力 110 以上发动，受到攻击时伤害减少 1500，发动时消费 20 点 EN
GN ホルスタ－ビット	气力 110 以上发动，受到攻击时伤害减少 1500，发动时消费 20 点 EN
GN フィ－ルド	2500 以下伤害无效化，发动时消费 10 点 EN
イナ－シャルキャンセラ－	2000 以下伤害无效化，发动时消费 10 点 EN
フイジカルリアクタ－	气力 130 以上发动，全属性伤害减轻 3000，发动时消费 20 点 EN
ピンポイントバリア	气力 110 以上发动，受到伤害减少 1000，发动时消费 5 点 EN
A.T. フィ－ルド	气力 100 以上发动，3000 以下伤害无效化，同步率（シンクロ率）上升时效果提高，发动时消费 20 点 EN，但是对使徒的格斗攻击无效
绝对守护领域	气力 110 以上发动，4000 以下伤害无效化，发动时消费 30 点 EN
辐射障壁	气力 110 以上发动，受到伤害减少 1500，发动时消费 5 点 EN
ブレイズ・ルミナス	气力 105 以上发动，受到伤害减少 1500，发动时消费 5 点 EN
D・フォルト	1200 以下伤害无效化，发动时消费 10 点 EN
修理装置	为自机小队或邻接我方单位回复 HP，有修理装置机体所在的小队每回合开始时 HP 回复 10%
补给装置	为自机小队或邻接我方单位回复 EN 和弹药，有补给装置机体所在的小队每回合开始时 EN 回复 10%
剑装备	一定几率发动“切拂”使对方特定攻击无效
盾装备	防御时伤害减少 60%，受到攻击一定几率发动“盾防御”减轻伤害
变形	可使用指令“变形”改变为其他形态
单分离	可使用指令“单分离”改变为其他形态，一旦使用无法回到原形态
合体	可使用指令“合体”将复数单位合体为一个单位
分身	气力 130 以上时发动，50% 的几率完全回避敌人攻击
真・ゲッタ－ビジョン	气力 130 以上时发动，50% 的几率完全回避敌人攻击
ハイパ－ジャマ－	气力 130 以上时发动，30% 的几率完全回避敌人攻击
ジャミング机能	同小队内的单位最终命中率和回避率 +10%
バイオセンサ－	气力 130 以上且ニュ－タイプ到达 LV5 时发动，机体能力强化
サイコ・フレ－ム	气力 130 以上且ニュ－タイプ到达 LV5 时发动，机体能力强化
月光蝶	气力 130 以上时发动，可消耗行动次数使用指令“月光蝶”将自机 10 格范围内的敌方单位 EN-300，自机 EN 全回复
NT-D システム	气力 130 以上发动，可使用指令“NT-D 发动”变为毁灭模式，模式持续时间为 5 回合
ゼロシステム	气力 130 以上发动，机师能力随气力上升而强化
サテライトシステム	サテライトキャノン系武器填充相关，回合倒数完后可使用サテライトキャノン系武器
トランザム	可使用“トランザム发动”指令强化机体能力，2 回合后解除，并且同关卡不能再次使用
アンビリカル・ケ－ブル	每回合开始时 EN 回复 50
暴走	被击坠时机体变为不受控制单位，无差别攻击敌我方
螺旋力发动	气力 130 以上时“HP 回复（小）”发动，并且攻击伤害会有螺旋力等级以及气力带来的加成
ECS	每关开始时获得精神指令“闪き”、“斗志”、“突击”的效果
ラムダ・ドライバ	气力 130 以上时发动，随气力提升，机体的“照准值”、“运动型”、“装甲值”上升，并且攻击伤害也得到提高
妖精の目	气力 130 以上发动，全武器附加“バリア贯通”效果、会心率 +30%、攻击伤害 1.1 倍
エレメントシステム	气力 130 以上时，主机师的能力值以 3 名机师中最高的那项为准
超能力增幅	机师的超能力等级每上升 1 级武器攻击力 +100
V コンシステム	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP 低下”无效化，气力 100 以下时精神脱力无效，“连续目标补正”和“围攻补正”的负面效果无效化
GAI モ－ド发动	气力 140 以上时主角机可用指令“GAI モ－ド”变为ジェニオン・ガイ形态，后期气力要求变为 120
スフィア发动	气力 140 以上时主角机可用指令“スフィア发动”变为ジェミニオン・レイ形态
いがみ合う双子	气力 150 以上时发动，关卡中所有我方机师技量 +10
悲しみの乙女	气力 150 以上时发动，关卡中所有我方机师回避 +10
痛みの狮子	气力 150 以上时发动，关卡中所有我方机师防御 +10
揺れる天秤	气力 150 以上时发动，关卡中所有我方机师命中 +10
オ－ルキャンセラ－	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP 低下”、“EN ▼”、“运动性▼”、“照准值▼”、“装甲值▼”无效化
EN 回复	自军回合开始时回复 EN，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%
HP 回复	自军回合开始时回复 HP，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%

机体强化部件一览

名称	效果
ブ－スタ－	移动力 +1
メガブ－スタ－	移动力 +2
补助 ISC	移动力 +1 运动性 +10
マグネットコ－ティング	运动性 +10
惯性制御システム	运动性 +20
精密照准レンズ	照准值 +10
クエント制センサ－	照准值 +20
スナイパ－キット	会心补正 +20
高性能レ－ダ－	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1

Vita企划
Vita动态
Vita制作
Vita攻略

名称	效果
脊髄反応コネクタ	照准值 +20，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
PMC サイト	照准值 +20，机体、武器的全地形适应变为 A，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
ハロ	移动力 +2，运动性、照准值 +25，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
チョバムアーマー	HP+500，装甲 +100
ハイブリッドアーマー	HP+1000，装甲 +150
超合金 Z	HP+1200，装甲 +250，我方行动时 EN 回复最大值的 10%
补助 GN ドライヴ	最大 EN+100，我方回合开始时回复最大 EN 的 10%
パラジウム・リアクター	最大 EN+150
バリア・フィールド	受到攻击的伤害减少 1000，发动时消费 5 点 EN
PMC モーター	气力 130 以上时发动，获得分身效果（50% 几率），受到攻击的伤害减少 1000，运动性 +20
勇者の印	运动性 +25、照准值 +25、会心补正 +25、装甲 +200
钢の魂	运动性 +30、照准值 +30、会心补正 +30、装甲 +250
SOL アーマー	最大 HP+1000 装甲 +200，敌人武器效果里“バリア貫通”和“サイズ差补正无视”以外的无效化
SOL クォーツ	武器、歌的攻击力 +300，除地图武器以及射程 1 以外的武器、歌射程 +2
フライトモジュール	机体、武器的空中地形适应变为 S，专用移动类型以外的单位可在空中移动
スラスターモジュール	机体、武器的宇宙地形适应变为 S
ランドモジュール	机体、武器的陆地地形适应变为 S，专用移动类型以外的单位可在陆地移动
スクリューモジュール	机体、武器的海里地形适应变为 S，专用移动类型以外的单位可在海里移动
A- アダプター	机体、武器的全地形适应变为 A
S- アダプター	机体、武器的全地形适应变为 S
プロペラントタンク	自机 EN 回复 250，一关只能使用一次
カードリッジ	自机弹药全回复，一关只能使用一次
リペアキット	自机 HP 回复 6000，一关只能使用一次
スーパーリペアキット	自机的 HP、EN、弹药全回复，一关只能使用一次
郁绘のおやつ	主机师的 SP 回复 20，一关只能使用一次
わかめパン	主机师的 SP 回复 40，一关只能使用一次
アンドロメダ焼き	主机师的 SP 回复 60，一关只能使用一次
娘娘名物まぐろマン	主机师的 SP 回复 100，一关只能使用一次
アドレナリンアンプル	出击时气力 +5
サイキックリアクター	出击时气力 +10
カミナのサングラス	出击时气力 +20
F ボンバーのディスク	机师出击后每回合开始气力 +3
シェリルのディスク	主机师的 SP 每回合回复 10
ランカのディスク	击破敌机时获得 Z 芯片数变为 1.5 倍，不和其他同类效果重复
时狱の纹章	会心率 +30%，机体、武器的全地形适应变为 A
连狱の纹章	机师气力上限 +10，出击时气力 +10，复数装备时效果不重复
天狱の纹章	机师气力上限 +50，最大 SP+50，武器攻击力 +2000，复数装备时效果不重复
DG の牙	盾防御、切拂等几率事件的几率 +10%

合体攻击

合体攻击名称	参加机体・机师
ウルズ・ストライク R	ARX-7 アーバレスト（宗介）+ M9 ガーンズバック（マオ）+ M9 ガーンズバック（クルツ）
ガンマール・コンビネーション	スーパースガンマール（ギミー）+スーパースガンマール（ダリー）
DYNAMITE EXPLOSION	VF-22S S ボーゲル Ⅱ F（ガムリン・メイン）+ VF-19 改 F バルキリー（バサラ）
真シャインスパーク	真ゲッター1 +真ゲッタードラゴン
アヴソリュート・ノヴァビースト	ダンクーガノヴァマックスゴッド（使用方）+ドラゴンズハイヴ
无敌コンビネーション	ダイターン 3 +ザンボット 3 +トライダー G7
ツイン・ビーム・マグナム	ユニコーンガンダム（毁灭模式）+バンシィ・ノルン（毁灭模式）
アクエリオン LOVE	ソーラーアクエリオン+アクエリオン EVOL
イナズマダブルキック	バスターマシン 7 号+バスターマシン 19 号
	ダイバスター+バスターマシン 19 号

机体改造奖励

注：将机体能力每项改造到 5 段即可获得改造奖励。改造到 10 段可获得全改奖励，可在武器和机体的任一一个地形适应变为 S、移动力 +1、武器射程 +1、护罩消耗 EN 减半以及强化部件槽 +1 中任选一个为机体附加。

无敌超人珍宝 3

机体名	效果
ザンボット 3	夜晚和宇宙关卡时武器“ムーン・アタック”必定会心

无敌钢人泰坦 3

机体名	效果
ダイターン 3	运动性 +50

无敌机器人托莱达 G7

机体名	效果
トライダー -G7	武器“トライダー・セイバー”和“トライダー・バード・アタック”的射程 +2
シャトル	补给时对方机师的气力 +5

太阳使者 铁人 28 号

机体名	效果
铁人 28 号	白天和宇宙地图时获得“EN 回复（中）”效果
ブラックオックス	武器“ブラックオックス・アタック”的攻击力 +200、射程 +1
スペースロボ 7 号	武器“光の剑”攻击力 +300 并附带“サイズ差补正无视”效果

六神合体 Godmars

机体名	效果
ゴッドマーズ	EN+100、移动力 +2
コスモクラッシャー	移动力 +1、全武器攻击力 +300

装甲骑兵 Votoms

机体名	效果
スコープドッグ	移动力 +1，全武器会心率 +30
ベルゼルガ DT	武器“パイルバンカー”的弹数 +3，机体移动力 +1、运动性 +20
エルドスピーネ	运动性 +20,、照准值 +300
オーデルバックラー	武器“パイルバンカー”攻击力 +20、射程 +1

超时空世纪奥加斯

机体名	效果
オーガス	移动力 +1，武器“一齐射击”的射程 +2、弹数 +2

机动战士 Z 高达

机体名	效果
Z ガンダム	特殊能力“バイオセンサー”发动时机师能力 +10
ガンダム Mk- Ⅱ	武器“ロング・ライフル”的攻击力 +300
メタス	获得特殊能力“补给装置”
キュベレイ	“ニュータイプ”专用武器的攻击力随ニュータイプ技能等级上升

机动战士高达 逆袭的夏亚

机体名	效果
ジェガン	武器“ビーム・ライフル”的攻击力 +300
リ・ガズィ	移动力 +1，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
ν ガンダム	“ニュータイプ”专用武器的攻击力随ニュータイプ技能等级上升
サザビー	“ニュータイプ”专用武器的攻击力随ニュータイプ技能等级上升
ヤクト・ドーガ（ギュネイ）	武器“ファンネル”的弹数 +4、会心率 +25
ヤクト・ドーガ（クェス）	武器“ファンネル”的弹数 +4、命中值 +30
α・アジール	移动力 +1、装甲值 +500

机动新世纪高达 X

机体名	效果
ガンダム DX	武器“G ファルコン连携攻击”攻击力 +200、弹数 +2

新机动战记高达 W 无尽的华尔兹

机体名	效果
ウイングガンダムゼロ	特殊能力“ゼロシステム”强化
ガンダムデスサイズヘル	“ハイパージャマー”无气力限制、全武器的会心率 +20
トールギスⅢ	移动力 +2
トーラス	运动性 +15，武器“ビームライフル”可移动后使用
ガンダムヘビーアームズ改	运动性 +15，全武器弹数 1.5 倍
ガンダムサンドロック改	装甲值 +300，获得特殊能力“补给装置”
アルトロンガンダム	武器“ドラゴンハング”的射程 +2
サーペント	照准值 +15，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1

∀ 高达

机体名	效果
∀ガンダム	最大 EN+100

机动战士高达 SEED DESTINY

机体名	效果
デスティニーガンダム	最大 EN+80、全武器会心率 +30
ストライクフリーダムガンダム	运动性 +15，除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1

机动战士高达 00 先驱者的觉醒

机体名	效果
ダブルオーライザー	最大 EN+100
ダブルオークアンタ	最大 EN+100
ガンダムサバーニャ	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
ガンダムハルート	移动力 +1、全武器可移动后使用
ラファエルガンダム	特殊能力“GN フィールド”的效果 +400、最大 EN+50
ブトレマイオス 2 改	发动トランザム时全武器可移动后使用
GN-X Ⅳ	移动力 +1、运动性 +15
ブレイヴ	武器和机体的地形适应变为“宇 S”和“空 S”

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

机动战士高达 UC

机体名	效果
ユニコーンガンダム	移动力 +1、运动性 +15、最大 EN+80
FA・ユニコーンガンダム	移动力 +1、运动性 +15、最大 EN+80
バンシィ・ノルン	移动力 +1、运动性 +15、最大 EN+80
デルタプラス	移动后可变形
リゼル	武器"メガ・ビーム・ランチャー"的攻击力 +200、命中值 +20
ロト	修理时的 HP 回复量变为 2 倍
ジェガン（UC）	照准值 +30、运动性 +10
ジェスタ	武器"ビーム・ライフル"的攻击力 +200
ネエル・アーガマ	武器"ハイパー・メガ粒子炮"的消费 EN-30、必要气力 -10
クシャトリヤ	"ニュータイプ"专用武器的攻击力 +200、会心率 +10
バイアラン・カスタム	全武器攻击力 +200
ジュアッグ	全武器攻击力 +300、命中率 +20

飞跃巅峰

机体名	效果
ガンバスター	特殊能力"イナーシャルキャンセラー"的消费 EN-5

飞跃巅峰 2

机体名	效果
イズヌフ	格斗武器の攻击力 +200
バスターマシン 19 号	格斗武器の攻击力 +200、EN+50
ヴァンセット	武器"バスターメガテック PK"的攻击力 +200、射程 +1
キャトフヴァンディス	武器"バスタースマッシュ（全体）"的攻击力 +200、消费 EN-10
EVO-4	运动性 +15、装甲值 +300
バスターマシン 7 号	特殊能力"フィジカルリアクター"的消费 EN 变为 5
ダイバスター	特殊能力"フィジカルリアクター"的消费 EN 变为 5

超时空要塞 7

机体名	效果
VF-19 改 F バルキリー	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
VF-22S S ボーゲル Ⅱ F	移动力 +1、全武器攻击力 +200

剧场版 超时空要塞 F

机体名	效果
VF-25F メサイア F・TP（アルト）	武器和机体的地形适应变为"空 S"
VF-25 メサイア F・TP（ミシェル）	武器"スナイパーライフル（精密射击）"的射程 +2，并增加"运动性▼"效果
RVF-25 メサイア F（ルカ）	特殊能力"ジャミング机能"的效果对邻接的我方单位也有效
VF-25S メサイア F・TP（オズマ）	运动性 +20、照准值 +20、装甲值 +200
クアドラン・レア	武器"インパクト・カノン"的攻击力 +200、射程 +1
VB-6 ケーニッヒモンスター-S	武器"一齐射击"的弹数 +2，机体装甲值 +400
マクロス・クオーター	机体搭载时的回复量变为 100%，并且搭乘机体的气力不会下降
YF-29 デュランダル F・SP（アルト）	武器和机体的地形适应变为"宇 S"和"空 S"
VF-27γ ルシファー F・SP（ブレラ）	运动性 +20、移动力 +1、会心率 +30

真盖塔 世界最后之日

机体名	效果
ブラックゲッター	武器的地形适应变为全 S
真ゲッター1	移动后可变形
真ゲッタードラゴン	我方回合开始时邻接自军单位 EN 回复 40

真魔神 冲击！ Z 篇

机体名	效果
マジンガーZ	装甲值 +300、EN+50
ビューナス A	特殊能力"修理装置"的范围 +2
ボス・ボロット	特殊能力"补给装置"的范围 +1
ゼウス神	HP 回复和 EN 回复变为"大"

地球防卫企业 Dai Guard

机体名	效果
ダイ・ガード	武器"グレートノットパニッシャー"的攻击力 +200、弹数 +1

The Big O

机体名	效果
ビッグオー	武器"プラズマ・ギミック"可移动后使用
ベック・ビクトリー・デラックス	最大 HP+2000、装甲值 +300、获得特殊能力"修理装置"

全金属狂潮

机体名	效果
M9 ガーンズバック（マオ）	特殊能力"ジャミング机能"的效果对邻接的我方单位也有效
M9 ガーンズバック（クルツ）	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
ARX-7 アーバレスト	特殊能力"ラムダ・ドライバ"强化
ARX-8 レーバテイン	特殊能力"ラムダ・ドライバ"强化，出击时アル的 SP+15
M9D ファルケ	运动性 +15，武器"クリムゾン・エッジ"的攻击力上升
サベージ（クロスボウ）	武器"HEAT ハンマー"的攻击力 +300、射程 +1
トゥアハー・デ・ダナン	移动力 +1、全武器攻击力 +300
ボン太くん	全武器附加"气力低下"效果

创圣的大天使 EVOL

机体名	效果
アクエリオン EVOL	最大 HP+1500、EN+50

创圣的大天使

机体名	效果
アクエリオン	特殊能力"エレメントシステム"的发动气力变为 120

兽装机攻断空我 Nova

机体名	效果
ダンクーガノヴァマックスゴッド	装甲 +200、最大 EN+80
ドラゴンズハイヴ	移动力 +1、EN 回复（小）

天元突破红莲螺岩

机体名	效果
グレンラガン	最大 EN+100、全武器会心率 +20
超银河ダイグレン	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1，机体装甲值 +200
超银河グレンラガン	最大 EN+100、全武器会心率 +20
天元突破グレンラガン	最大 EN+100、全武器会心率 +20
スペースガンマール（ギミー）	武器"ガンマールグレイブ"的攻击力 +200、射程 +1
スペースガンマール（ダリー）	武器"ガンマールグレイブ（射击）"的攻击力 +200、射程 +1
スペースヨーコ W タンク	武器"ミサイル一齐发射"可移动后使用

新世纪福音战士 新剧场版

机体名	效果
エヴァンゲリオン初号机	特殊能力"A.T. フィールド"的效果 +400
エヴァンゲリオン零号机（改）	移动力 +1、最大 HP+500、装甲值 +200
エヴァンゲリオン 2 号机	全武器弹数 1.5 倍
エヴァンゲリオン改 2 号机 γ	全武器攻击力 +200
エヴァンゲリオン 8 号机	照准值 +30、除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
エヴァンゲリオン第 13 号机	武器"防御ユニット"的攻击力 +200
エヴァンゲリオン Mark.09	自军回合开始时 HP 回复 50%

Code Geass 反叛的鲁鲁修

机体名	效果
蜃气楼	武器"扩散构造相转移炮（全体）"的攻击力 +300
红莲圣天八极式	武器"辐射波动机构"的攻击力 +300
ランスロット・アルビオン	武器"MVS 二刀流"的攻击力 +300
ランスロット・フロンティア	武器"ヴァリス・フルパワー"的攻击力 +300

翠星之加尔刚蒂亚

机体名	效果
チェインバー	战斗过的敌方小队到下回合为止附加精神"分析"
ラケージ・ユンボロ	装甲值 +300、移动力 +1、全武器攻击力 +300

原创

机体名	效果
ジェニオン	移动力 +1、EN 回复（小）
ジェニオン・ガイ	移动力 +1、EN 回复（小）
ジェミニオン・レイ	移动力 +1、EN 回复（小）
バルゴラ・グローリーS	移动力 +1、EN 回复（小）
ガンレオン・マグナ	移动力 +1、EN 回复（小）
リ・ブラスタ T	移动力 +1、EN 回复（小）
DEM 输送舰	最大 HP+1500、装甲值 +200
ソーラリアン	HP 回复（小）

机师 ACE 奖励

注：ACE 的要求击坠数为 80。

无敌超人珍宝 3

机师名	效果
胜平	敌方回合时给攻击伤害 1.2 倍，受到伤害 0.9 倍

无敌钢人泰坦 3

机师名	效果
万丈	过关时资金 +30000

无敌机器人托莱达 G7

机师名	效果
ワッ太	特殊技能"社长"的效果变为 2 倍
柿小路	过关时获得 1 个"郁絵のおやつ"

太阳使者 铁人 28 号

机师名	效果
正太郎	技量 +10、移动力 +1、命中率 +10%、回避率 +10%
ブラックオックス	所有精神指令消费 SP-5
グーラ	精神"友情"消耗 SP 变为 20

六神合体 Godmars

机师名	效果
タケル	特殊技能“超能力”变为“超 A 级超能力”
ケンジ	コスモクラッシャ－的机师出击时 SP+10

装甲骑兵 Votoms

机师名	效果
キリコ	HP 在 30% 以下时发动特殊技能“异能生存体”
シャッコ	支援攻击伤害 1.4 倍
テイタニア	同小队或邻接我方单位中有キリコ时，攻击伤害 1.1 倍，受到伤害 0.7 倍

超时空世纪奥加斯

机师名	效果
桂	同小队或邻接我方单位每有一个女性机师时，各能力 +3

机动战士 Z 高达

机师名	效果
カミ－ユ	反击时攻击伤害变为 1.2 倍，会心率 +20%
エマ	支援攻击和援护攻击 1.2 倍
フア	所有精神指令消费 SP–5
フォウ	特殊能力“强化人间”变为“ニュ－タイプ”，等级 +1
カツ	精神“かく乱”消耗 SP 变为 40
ハマ－ン	连续目标补正效果无效，受到伤害 0.8 倍

机动战士高达 逆袭的夏亚

机师名	效果
アムロ	ニュ－タイプ专用武器射程 +1、技量 +20
ハサウェイ	精神指令“热血”变为“爱”
シャア	特殊技能“ニュ－タイプ”的等级 +1、技量 +20
ギュネイ	气力 130 以上时每回合开始自动使用“直感”
クエス	精神指令“觉醒”消费 SP 变为 50

机动新世纪高达 X

机师名	效果
ガロ－ド	出击时气力 +10，击坠敌人时获得资金 1.5 倍

新机动战记高达 W 无尽的华尔兹

机师名	效果
ヒイロ	移动力 +1，ゼロシステム在气力以上时 110 就能发动
デュオ	回避率 +20%、会心率 +20%
トロワ	全体攻击的伤害 1.2 倍
カトル	我方回合开始时、自机小队和邻接我方单位的气力 +3
五飞	气力 130 以上时每回合开始自动使用“不屈”
ノイン	精神指令“激励”消费 SP 变为 25
ヒルデ	出击时 SP+20
ゼクス	出击时我方全体小队使用“加速”

∀ 高达

机师名	效果
ロラン	出击时 SP 最大

机动战士高达 SEED DESTINY

机师名	效果
シン	移动力 +1，特殊技能“SEED”气力 110 以上就可发动
キラ	回避率 +20%，特殊技能“SEED”气力 110 以上就可发动

机动战士高达 00 先驱者的觉醒

机师名	效果
刹那	“イノベイタ－”的 SP 回复效果在原基础上 +5（共 10）
ロックオン	会心率 +20%、全体攻击伤害 1.1 倍
アレルヤ	回避率 +20%、自机小队移动力 +1
ティエリア	气力 130 以上时，战斗过的敌方小队到下回合为止附加精神“分析”
スメラギ	特殊技能“パ－ツ供给”的效果延伸到指挥范围内
コ－ラサワ－	气力 120 以上时每回合开始自动使用“幸运”
グラハム	攻击处于地形“空”或“宇”的敌人时命中 +20%、攻击 1.1 倍

机动战士高达 UC

机师名	效果
バナ－ジ	ユニコ－ンガンダム（デストロイモ－ド）登场时入手 PP 变为 1.2 倍
リディ	自机小队获得经验值、资金 1.2 倍
オット－	指挥范围内的我方受到伤害 0.9 倍
マリ－ダ	气力 130 以上时每回合开始自动使用“集中”
ブライト	我方回合开始时指挥范围内的我方单位气力 +3
コンロイ	所属小队受到伤害 0.8 倍，命中率 +20%
ナイジェル	所属小队命中率 +20%、回避率 +10%、会心率 +10%

飞跃巅峰

机师名	效果
ノリコ	气力 170 以上时使用“奇迹”，效果为同时发动爱、勇气、魂、斗志、觉醒、狙击、突击、铁壁、集中（一关限一次）

飞跃巅峰 2

机师名	效果
ノノ / バスタ－マシン 7 号	出击时气力 +10、精神指令“努力”、“根性”的消费 SP–5（努力 10、根性 15）
ラルク	受到敌人攻击伤害时在原来的气力增减基础上气力 +3
ニコラ	特殊技能“远距离操作”的效果范围 +1
チコ	所属小队以及邻接我方小队的命中率 +10%、回避率 +10%

超时空要塞 7

机师名	效果
バサラ	出击时歌能量 +20000
ガムリン	自机小队回避 +20%、命中 +15%

剧场版 超时空要塞 F

机师名	效果
アルト	移动后可变形，机体附加特殊能力“分身”
ミシェル	同小队有女性机师时会心率 +30%
ルカ	精神指令“分析”和“かく乱”消费 SP–10
オズマ	自机小队机师受到バサラ的歌的效果 2 倍，回避率 +15%
クラン	地图上有ミシェル时会心率 +30%
カナリア	自机小队机体除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +1
ジェフリ－	指挥范围内的我方单位命中率 +15%
ブレラ	敌方回合时给攻击伤害 1.2 倍，回避率 +15%

真盖塔 世界最后之日

机师名	效果
龙马	气力 170 以上时攻击伤害 1.3 倍
隼人	气力 150 以上时回避率 +40%
弁庆	气力 150 以上时受到伤害 0.7 倍
号	气力 130 以上时每回合开始 SP 回复 10

真魔神 冲击！ Z 篇

机师名	效果
甲儿	气力 130 以上时攻击伤害 1.2 倍
さやか	修理的 HP 回复量变为 2 倍
ボス	精神指令“气合”变为“气合 +”
ゼウス	我方回合开始时，自机小队 SP+5、气力 +3

地球防卫企业 Dai Guard

机师名	效果
赤木	特殊技能“底力”发动时，移动力 +1、攻击伤害 1.1 倍

The Big O

机师名	效果
ロジャ－	特殊技能“ネゴシエイタ－”的气力降低效果变为 –5
ベック	特殊技能“强运”变成“天才”

全金属狂潮

机师名	效果
宗介	全能力 +10
マオ	指挥范围内的我方会心率 +20%、命中率 +10%
クルツ	对女性的攻击伤害 0.9 倍，对男性的攻击伤害 1.1 倍
クル－ゾ－	精神指令“斗志”消费 SP 变为 20
テッサ	指挥范围内的我方单位获得经验值和资金 1.2 倍
ボン太くん	战斗过的对手气力 –5

创圣的大天使 EVOL

机师名	效果
アマタ	自机小队全机体获得“重力干涉”效果
カイエン	自机小队全机体获得“绝望予知”效果
ゼシカ	自机小队全机体获得“冲击力”效果
ミコノ	自机小队全机师获得“系ぐ力”效果
アンディ	自机小队全机体获得“穴堀力”效果
モロイ	自机小队全机体获得“脆弱力”效果
MIX	自机小队全机体获得“空间补填”效果
ユノハ	自机小队全机体获得“光学透过”效果
サザンカ	“腐食力”效果范围 +1
クレア	我方回合开始时，地图上的我方单位气力 +2
カグラ	“カウンタ－”发生时攻击伤害变为 1.1 倍
ジン	“断ち切る力”的伤害减轻效果变为 1500

创圣的大天使

机师名	效果
アポロ	出击时气力 +20

兽装机攻断空我 Nova

机师名	效果
葵	特殊技能“野生化”发动时使用“觉醒”（一关限一次）
F.S.	我方回合开始时指挥范围内的我方单位 SP+2

天元突破红莲螺岩

机师名	效果
シモン	特殊技能"螺旋力"变为"螺旋力∞"
ダヤッカ	精神指令"爱"消费SP变为50
ギミー	和ダリー组队时，攻击伤害1.2倍、受到伤害0.8倍
ダリー	和ギミー组队时，攻击伤害1.2倍、受到伤害0.8倍
ヨーコ	自机小队机体除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

Code Geass 反叛的鲁鲁修

机师名	效果
ゼロ	使用"战术指挥"时，效果范围内每有1个我方小队获得3点PP
カレン	自机小队机体的格斗武器伤害1.1倍
スザク	特殊技能"ギアスの咒缚"无发动限制
C.C.	气力130以上时自机小队机师全能力+10

翠星之加尔刚蒂亚

机师名	效果
レド	获得经验值1.2倍，升级时、每击坠10机时PP+5
ラケージ	气力150以上时使用"爱"（一关限一次）

新世纪福音战士 新剧场版

机师名	效果
シンジ	出击时シンクロ率+25
アスカ	出击时气力+10、精神指令"突击"消费SP变为20
マリ	援护攻击伤害1.2倍，参加援护攻击时气力+5
レイ	A.T.フィールド的伤害无效上限变为3300

原创

机师名	效果
ヒビキ	气力130以上时伤害1.1倍、移动力+1
セツコ	自己所属小队以及邻接我方单位攻击伤害1.1倍
ランド	使用指令"修理"时PP+5
クロウ	所属小队获得资金和Z芯片1.2倍
トライア	精神"分析"的SP消费变为15

全关卡攻略

连狱篇

第1话 翠の地球

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.任一我方机体被击坠
SR点获得条件	3回合内敌全灭，且アドヴェント击坠5机以上

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
プロペラントタンク	アンゲロイ
リペアキット	アンゲロイ

攻略要点 敌人非常弱，不过会优先攻击ブルー，因此第一回合先让アドヴェント往下冲，然后用反击来逐一干掉敌人。



第2话 乙女の祈り

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.セツコ被击坠 2.敌人侵入街道
SR点获得条件	4回合内过关

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
ブースター	デイモーン

攻略要点 一开始セツコ使用精神：集中：往上冲，将敌人消灭一部分后发生剧情，下方出现敌我方增援。下方敌人略强，但依然很难命中我方，很轻松就能过关，之后セツコ加入。



第3话 驱け抜ける狮子

胜利条件	1.シャウラス撤退或击坠
败北条件	2.ランド被击坠
SR点获得条件	击坠シャウラス（シャウラス的HP在5000以下时会撤退）

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
ランドモジュール	エイクロス

攻略要点 ランド本身机体相当耐打，而且还带修理，大胆压上就可以了。シャウラス的HP有9000，首先设法削减到接近5000，然后用ランド主攻，配合アドヴェント的援护攻击，顺便还可以让另外两名队员去包夹，打掉5000不在话下。过关后ランド加入。

第4话 天秤の皿の上

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	2.クロウ被击坠
SR点获得条件	过关时任意一名机师击坠敌机5架以上

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
カートリッジ	アクシオ・バーグラー

攻略要点 SR点获得条件自然是用クロウ来完成比较简单。初期敌人很弱，不过第三回合开始后会自动全灭，之后下方出现新的敌人。这批敌人能力要高不少，推荐加个集中会比较安全。之后我方增援会出现，接下来就是清场的节奏了。过关之后クロウ加入。

第5话 スフィアを追う者

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	2.我方任意机体被击坠
SR点获得条件	4回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
スナイパーキット	？？？

攻略要点 比较简单的一关。将初期敌人全灭后拿到SR点，之后基地中部会出现新的敌人。这批敌人的能力要强一些，不过也不是我方对手，全灭之后过关。



第6话 脱走者

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	2.我方任意机体被击坠
SR点获得条件	3回合内击坠10架敌机

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
アドレナリンアンプル	？？？

攻略要点 尽管一开始サルディアス处于被追击的状态，但事实上大叔自身和机体都不弱，完全可以反过来吊打敌人。满足SR点获得条件后下方出现大批敌人，同时我方援军出现，推荐这一回合事先挂好精神进行迎击。过关后サルディアス和オリオン加入。



第7话 ターミナル・ベース攻防战

胜利条件	1.4回合内クロウ达到目的地
败北条件	1.我方战舰被击坠　2.クロウ被击坠　3.迎来第5回合
SR点获得条件	达成胜利条件时敌全灭

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
A-アダプター	シャウラス

攻略要点　本关终于可以组成双机小队了。敌方面每回合会随机攻击我方两个小队，加上SR点获得条件的限制，玩家必须全力进攻。到达目的地后发生剧情，之后我方全员的HP、EN、弹药都会加满，之后清掉新出现的敌援军即可过关。

本关过后クラウディア加入。

第8话 尸魂の徒

胜利条件	1.击坠尸逝天　2.迎来第5回合
败北条件	1.我方战舰被击坠
SR点获得条件	将尸逝天的HP削减至99999以下

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
フライトモジュール	グラ-テイア

攻略要点　尸逝天的实际HP是124000，削减至99999以下不算难事，但仍需预留两回合比较保险。尸逝天的特殊能力“沉默の巨蟹”是气力140以上时身边十格范围内的我军不能回复SP，需要特别留意。

开战后首先全军压上积攒气力和TT槽，尸逝天拥有范围很广的地图炮，请注意做好标记。活用セツコ的极限突破配合アドヴェント超长的援护效果一流。达成SR后战斗不会结束，此时杂鱼机应该也被反击清得差不多了，全军撤离尸逝天的攻击范围就行了。

第9话 悲しみの乙女、再び

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠　2.セツコ被击坠
SR点获得条件	3回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
高性能レーダー	シャウラス

攻略要点　本关セツコ强制出击，她的小队有一个空位，记得安插队员进去。本关的SR点获得条件可谓没有难度，全军压上敌全灭即可。但拿到SR之后会发生剧情，同回合内我方全员（包括母舰）自动进入基地，然后受到大批敌人的围攻，同时气力减到50。因此最好是在我方回合时拿到SR点，这样能事先用精神抵挡一下。接下来需要快速消灭敌人，消灭掉一定数量之后就会发生剧情，セツコ换乘机体（新机体继承此前机体的改造），同时我方全员气力MAX，セツコ更是气力达到200，然后就是毫无悬念的虐杀了。

第10话 傷だらけの獅子、荒野に吼える

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠　2.ランド 被击坠
SR点获得条件	在没有一架敌机侵入城镇的情况下敌全灭

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
メガブースター	グローテイア

攻略要点　本关出击前首先要编成，尽管出击队伍是强制的，但副机默认是空缺的，务必要编上。一开始的战斗主要就是枪打出头鸟，谁靠近町就要优先消灭，可以将光标移动到敌人位置上看其移动范围。要特别注意下方的敌人。

全灭初期敌人后发生剧情，ランド换乘ガンレオン・マグナ，同时上方追加4队敌人。轻松搞定过关。

第11话 揺れる天秤、揺れない意志

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠　2.クロウ、クラヴィア任一人被击坠
SR点获得条件	4回合内将尸逝天以外的敌人全灭后再把尸逝天的HP削减至99999以下
可获得可获得强化芯片	无

攻略要点　由于我方有了强力机体，这次的战斗难度要低不少。SR点获得条件要在4回合内完成，并不是一件困难的事情。第一回合大举压上就能用反击干掉不少敌人，杂鱼全灭之后尸空会主动靠近，这时我方用援护和极限突破的话可以在一回合内达成SR点获得条件，完全不给尸逝天出手的机会。尸逝天依然是124000的HP。

达成SR点获得条件之后发生剧情，之后クロウ换乘リ・ブラスタT，尸空会跑到地图左上方。这时胜利条件变为把尸逝天的HP削减至99999以下。尸逝天依然会主动靠近，摆好阵形一波带走即可。

第12话 誓いの决战

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	2.任一我方机体被击坠
SR点获得条件	5合回内敌全灭
可获得可获得强化芯片	无

攻略要点　比较简单的一关，我方顺着有利地形往上推进即可，敌人会自动冲上来送死。リ・ブラスタT有范围不错的地图炮，可以多加利用。完成SR点获得条件后发生剧情，サルディアス和クラウディア离队，此前花在这两位的机体上的钱会全部退还。

第13话 迫る猛毒

胜利条件	1.击坠シャウラス・リ-ダ-　2.迎来第6回合
败北条件	1.我方任意机体被击坠
SR点获得条件	我方任意一名机师击坠敌机7架以上

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
ス-パ-リペアキット	シャウラス・リ-ダ-

攻略要点　虽然剧情上我方被敌人重兵包围，但实际上敌人兵力并不多。上左右三个方向各派遣一机即可击破。5回合内足够将敌全灭。BOSS的实力并不强，如果改造过武器的话，我方三机一回合内加反击可以确保打掉。

第14话 时の牢狱で

胜利条件	1.击坠ジェミニア
败北条件	1.我方任意机体被击坠
SR点获得条件	5回合内击坠ジェミニア

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
勇者の印	ジェミニア

攻略要点　ジェミニア的HP只有46000，但有2回行动能力，比较讨厌，第一回合保持在其射程外，这样可少挨一次打。之后就尽量靠近他呈十字作战，这样能避免受到ALL攻击和地图炮。本关的最佳局面就是ジェミニア行动时两次都打用了必中的ランド，这样的话一回合消掉近两万HP是不在话下的，而且还不会有被击坠的危险。击坠ジェミニア之后过关，剩下的杂鱼可打可不打。

最终话 死斗の果てに

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	2.セツコ、ランド、クロウ任一被击坠
SR点获得条件	无
可获得可获得强化芯片	无

攻略要点　《连狱篇》的最终话，一开始全是杂鱼机，数量降到一定程度后，会出现3台敌机增援，胜利条件改为击坠アン・アーレス。这又是一个有地图武器和2回行动的BOSS，先不用管她，她会瞬间冲下来，之后迅速贴边站位，就可以封印其最麻烦的地图炮。干掉アン・アーレス之后虽然还有神展开，但已经没有战斗，因此全力将她击破即可。



天狱篇

流程表

话数	名称		
序章第1话	时狱の果てに		
序章第2话	地球绝对防卫线		
第1话	新地球皇国		
第2话	守るべきもの		
第3话	新世界への扉		
分支	ヒビキは翠の地球の部队に编成（A路线）	ヒビキは苍の地球の部队に编成（B路线）	
第4话	もう一つの地球	宇宙と大地の狭间	
分支	无	北米に降下する（B路线1）	日本に降下する（B路线2）
第5话	翠の大海原	北米战线、波高し	新たなる战场
第6话	漂流者	ジオンの未来	トウキョウ攻防战
第7话	无赖の女帝	オ–ティス基地攻略战	严岛の奇迹
第8话	旅立ちの日	毒针	第2次トウキョウ攻防战
	无	B路线合流	
第9话	战いの大地	平和への晓	
第10话	蝎の毒、蝶の毒	赤い彗星の影	
第11话	出击、トップレス!	プラント动乱	
第12话	憎しみの翅、爱しさの翼		
第13话	大气圈突入		
第14话	アルカトラズ大脱走		
第15话	决战、ラ–ス・バビロン!		
第16话	终わる世界		
分支	この场を脱出する（A路线）		宗介を救出する（B路线）
分支	マクロス・クォ–タ–の周边を确认する（A路线1）	ドラゴンズハイヴの周边を确认する（A路线2）	无
第17话	银河の海	饥える破坏魔	败走
第18话	禁断の惑星	果てなき破坏の化身	孤影
第19话	大いなる意思	裂ける次元	怒りのナムサク
第20话	未知なる恐怖	导く者	ザ・リタ–ンマン
	A路线合流		无
第21话	ジュピタ–・クライシス	遭遇	
第22话	マ–ズ・エンカウント	再会の火の星	
第23话	最后の来访者		
第24话	一筋の光明		
第25话	特异点の使命		
分支	本队を中央大陆へ向かわせる（A路线）	本队を残されの海へ向かわせる（B路线）	
第26话	辉けぼくらの星	深海の秘密	
第27话	地上に降りた太阳	野望の岛	
第28话	暗の兄、光の弟	翠の海の明日	
第29话	猛攻のストラウス	深渊よりの目觉め	
第30话	暗の中の真实		
第31话	憎しみと悲しみと		
第32话	太极		
第33话	黑历史の暗		
第34话	复活の日		
第35话	1万2000年を越えて		
分支	日本防卫队に配置（A路线）	ネオ・ジオン牵制队に配置（B路线）	アマルガム追迹队に配置（C路线）
第36话	归ることなき故乡	宇宙の神	世界への挑战
第37话	光の魔神	暗暗のリディ	神への诱い
第38话	永远の战士	ハマ–ンのためらい	幻影
第39话	受け继がれる牙	想いと力の向かう先	歪む因果
第40话	光と暗の向こうに	赤い彗星の未来	迫るクロス・オブ・ワ–ルド
第41话	ずっと、スタンド・バイ・ミ–		
第42话	炎		
分支	シンジの所へ向かう（A路线）	クロウの所へ向かう（B路线）	シャアの所へ向かう（C路线）
第43话	闭じた世界	永远の圣王国	BEYOND THE DEMENSION
第44话	宿命を越えて		
第45话	虹の彼方に		
第46话	守るべき未来		
第47话	决战の地へ		
第48话	燃える地球		
第49话	宇宙に响く声		
第50话	星の向こうに		
第51话	运命への出航		
分支	本队を真ゲッタ–ドラゴンの救援に回す（A路线）	本队をマクロス・クォ–タ–の救援に回す（B路线）	
第52话	神に导かれし者	崩坏へのスタンピ–ド	
第53话	歪んだ进化	爱憎のラビリンス	
第54话	闪光！！ 次元の果て!	爱する翼	
第55话	死斗の银河		
第56话	觉醒		
分支	希望は残っている（A路线）	绝望しかない（B路线）	
第57话	真化、その意味	终焉の宇宙	
第58话	哀しき墓守		
第59话	邪神降临		
第60话	永远へ		
第61话	黑い太阳		
最终话	果てなき世界		

序章 1 时狱の果てに

胜利条件	1.敌全灭 2.迎来第三回合
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件

无

可获得可获得强化芯片

无

攻略要点 和《时狱篇》最后的预告关卡一样，敌人并不强，敌全灭或迎来第三回合都可过关，玩家可以拿来练练手。



序章 2 地球绝对防卫线

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠アンゲロイCAN【尸刻】（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件

无

可获得可获得强化芯片

无

攻略要点 初期也和序章 1 差不多，全灭第一批敌人后，地图北面会出现敌增援。增援的敌人要稍强一些，而且多是双机小队单位，可多用 ALL 武器或分散攻击来打，最后的尸刻就用超级系的必杀技加极限突破击破。



第 1 话 新地球皇国

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.主角被击坠 2.我方战舰被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件

3回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
リペアキット	グラ–ディア

攻略要点 初期只有主角，由于 SR 点要求 3 回合内全灭初期敌人，所以一开始就得让主角冲进敌阵，优先攻击距离远和 HP 多的敌机，近距离的敌机就靠反击来打。完成 SR 点条件后双方增援登场，就没什么难点了，正常攻略即可。



第2话 守るべきもの

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.宗介、マオ、クルツ、主角任一被击坠 3.シンジ或レイ被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
过关前战术连携累积到最大

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
郁絵のおやつ	RK-92サベージ
スクリュ-モジュ-ル	Zy-98シャドウ
A-アダプタ-	ベヒモス

攻略要点 这关的 SR 点条件要求把 Combo 累积到最大，最快的方法就是连续击坠 5 个小队的敌机。本作的 Combo 提升条件有所放宽，Combo 中间插入待机、修理或补给等行动都被允许，不过攻击没击破敌机或双机小队里打剩下一架敌机仍然不算，会导致 Combo 减少，所以对付双机小队时最好活用 ALL 武器或分散攻击。击坠一定数量的敌机后触发剧情，宗介、クルツ、マオ习得合体攻击，同时我方增援于地图左侧登场，接下来敌全灭就可过关，注意最后的 BOSS 有护罩，推荐用极限突破来打。

第3话 新世界への扉

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠第10使徒（敌方增援登场后）3.EVA初号机登场后5回合内击破第10使徒（我方增援登场后）
败北条件	1.我方任任意机体被击坠 2.我方战舰或シンジ被击坠（我方增援登场后） 3.EVA初号机登场后经过5个回合（我方增援登场后） 4.新地球皇国击坠第10使徒（我方增援登场后）

SR点获得条件
全灭其他敌人后再击坠第10使徒

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
チョバムア-マ-	アドラテイオ
プロペラントタンク	アンゲロイ

攻略要点 两架 EVA 虽然有 AT 立场，敌人无法打穿，但还是不要太深入敌阵，以免 EN 被耗完导致 AT 立场失效。第二回合第 10 使徒登场，胜利条件会改为击坠它。第三回合我方增援登场，再增加我方增援登场 5 回合内击坠使徒的条件，如果要获得 SR 点就还得先全灭新地球皇国势力。

使徒会盯着打 EVA 初号机打，可以利用这点让初号机将其往我方大部队这边引，而大部队则趁这段时间赶紧消灭新地球皇国势力，特别是离得比较远的アドラテイオ，有加速或复数行动的机体就不要吝啬了。最后对付使徒时要注意它有 HP 回复（中），拖得越久对我方越不利，最好利用必杀技加极限突破一回合击破。

过关后会有分支选择，选择“ヒビキは翠の地球の部队に编成”进入支线 A，选择“ヒビキは苍の地球の部队に编成”进入支线 B。



第4话A もう一つの地球

胜利条件	1.击坠シャウラス・リ-ダ- 2.迎来第六回合
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
一次攻击内击坠シャウラス・リ-ダ-

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
スクリュ-モジュ-ル	シャウラス・リ-ダ-

攻略要点 这关的 SR 点条件需要一次攻击内击坠 BOSS，一次攻击的定义是指 BOSS 受到伤害那次战斗，敌方回合时 BOSS 攻击我方选择回避和防御是不算的。BOSS 离得比较远，而且迎来第六回合就会过关，也就是只有 5 回合的时间，要多利用加速和复数行动来赶路，然后第四回合在 BOSS 射程外的一格范围内摆好阵势等其过来，第五回合发动极限突破，攻击手推荐マジンガ-Z，再加上主角的援护攻击，前期记得多让他们消灭杂兵累积气力。

第4话B 宇宙と大地の狭间

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠キュベレイ或キュベレイ撤退
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
击坠キュベレイ（キュベレイ在HP低于13000以下时撤退）

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
マグネットコ-テイング	ギラ・ズ-ル

攻略要点 本条分支的主力均为高达，建议开始关卡前先改造一下高达系机体的武器伤害。初期的敌人都在地图右侧，可以在开场后迅速接近并削弱其战力。到达第 3 回合后，ハ－マン会带领敌方增援出现在地图下侧，不过好在我方也有增援。本关的过关及 SR 条件均为击坠キュベレイ，但在此之前可以先把杂鱼清干净，注意留几台机体用于在击坠キュベレイ前积攒 Combo。Combo 满了后，分析＋围攻＋极限突破可以轻松把キュベレイ带走。本关结束后会有分支选择，选择“北米に降下する”进入支线 B1，选择“日本に降下する”进入支线 B2。

第5话A 翠の大海原

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠 3.ガロ-ド 被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
3回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 这关大部分都是水地形，记得给水适应性不高的机体装上スクリュ－モジュ－ル出战。全灭初期敌人后双方增援于地图下方登场，增援的敌人同样以杂兵为主，利用之前累积的 TT 槽很快就能消灭。

第5话B1 北米战线、波高し

胜利条件	1.阻止所有グラ-デイア到达地图上侧指定区域，グラ-デイア到达地图上侧后便会撤退
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
在所有グラ-デイア被击坠前，击坠バン・アルデバル

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 SR 获得起来较为麻烦的一关，敌人也比较强，不过好在并没有增援。开场后我方就必须全力往左上方移动，开场就可以用上“加速”以便之后围堵最左侧的グラ－デイア。当与敌人正面交锋后，可以兵分两路，一路前去对付最左侧的グラ－デイア，另一路前去击破バン・アルデバル，所以两路都必须带有主力输出。之后的具体思路为优先解决处于最前方的グラ－デイア，然后顺便清理其他杂兵，战舰的 MAP 武器能用则用。待主力输出的气力与 TT 槽都攒得差不多了，优先将 BOSS 集火击坠，之后其他机体就可以安心处理掉剩下的グラ－デイア了。



第5话B2 新たなる战场

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
6回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
スクリュ-モジュ-ル	バン・アルデバル

攻略要点 本关全灭初始位置的敌人即可过关。由于我方机体不强，所以不能冲太快，第一回合让主力机体挂上集中冲在前面，之后就在都市区慢慢反击，敌人会自动冲上来。玩家需要加快歼敌速度，因为清掉一定数量后カレン、スザク、ゼクス、ノイン会作为增援登场，都是生力军。人到齐之后就可以正式反攻了，最后的战舰在围攻之下很快就会败亡。



第6话A 漂流者

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ガロ-ド被击坠 3.ガロ-ド或レド被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
敌人越线前全灭

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
マグネットコ-ティング	シャウラス

攻略要点 这关需要阻止敌方越过白线，按敌人先头部队的行进速度，第四回合就会越线，得优先击破企图突围的敌机。和上一关一样，这关也有很多水地形，记得给主力机体装上スクリュ－モジュ－ル出战，方便在敌人还未上岸时就进行拦截，另外“《超时空要塞F》系列”的大部分机体都有对水适应为A的地图武器，可以好好利用一下。当击破一定数量的敌机后敌方BOSS登场，同时我方也有レド作为增援，BOSS并不会以越过白线为目标，可以将敌方的突围部队消灭完后再对付BOSS。

第6话B1 ジオンの未来

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アムロ被击坠

SR点获得条件
6回合以内过关，并且任意2名驾驶员均击坠5架以上敌机

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
マグネットコ-ティング	ヤクト・ド-ガ

攻略要点 初期的敌人出现在下方，可以让一部分主力向下移动，另外再分两路分别前往左上和右上。第二回合敌方增援就会在左上以及右上登场，此时アムロ会换成ν高达并直接移动到地图下侧。要达成本关的SR并不难，首先回合数并不是问题，至于击坠数，只需要先挑选出两个带ALL武器的主输出，先用其他机体削减敌方小队的HP，之后让选出的驾驶员用ALL武器补刀即可。地图下侧的BOSS和一部分杂兵アムロ一人就足以对付，不过要注意及时用精神为其回复，正常情况第五回合就能结束战斗。

第6话B2 トウキョウ攻防战

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	2.我方任意机体被击坠

SR点获得条件
6回合内过关，且过关前曾用MAP武器一次击坠5台以上敌机

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关的SR点看似略坑，其实不然。开战后我方位置可以稍微往上一点，等到第三回合开始后发生剧情，我方援军赶来，同时还有150气力的ヒイロ，使用他的MAP武器可以轻松达成条件。不过事先仍需队友配合着削减一些HP才能达成条件。满足地图武器的条件后，剩下的敌人都不是问题，可以轻松过关。还有ゼロ的“战术指挥”和精神“分析”不要忘了用。

第7话A 无赖の女帝

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠ラケ-ジ・ユンボロ（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.レド被击坠

SR点获得条件
过关前任意一个回合内击破16架以上敌机

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
アドレナリンアンプル	ラケ-ジ・ユンボロ
わかめパン	海贼ユンボロ

攻略要点 这关的SR点条件不算太难，专门找一个回合用ALL武器、分散攻击和地图武器削减敌机的HP，然后下一回合集中击破。第四回合或击破一定数量的初期敌人后BOSS登场，由于击破BOSS就会过关，想攒经验和资金的玩家记得先全灭杂兵。

第7话B1 オ-ティス基地攻略战

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
7回合内过关，过关前使用ネエル・ア-ガマ的MAP武器击坠5台以上机体

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
スクリュ-モジュ-ル	シャウラス

攻略要点 本关敌人的实力并不算强，不过第三回合会出现增援以及BOSS。SR点看起来很麻烦，但实际还是很好拿的，首先7回合过关并不是问题，重点就是要让ネエル・ア－ガマ用MAP武器击坠5机。ネエル・ア－ガマ的MAP武器需要气力120以上，所以优先击破敌方小队提升气力，之后找一个合适的位置，先让其他机体把杂兵打残，之后让ネエル・ア－ガマ收割就行，别忘了给ネエル・ア－ガマ使用“幸运”来增加收益。

第7话B2 严岛の奇迹

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	2.我方战舰被击坠

SR点获得条件
过关前战术连携达成1次MAX

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
マグネットコ-ティング	ヤクト・ド-ガ

攻略要点 本关中途敌我双方会各增援一次。由于SR条件只要求在过关前达成，所以完全可以在我方大部队到来之后再来完成。当然如果是之前升过Z水晶的话，每回合Combo默认为1，接下来只要一炮一个、连续四炮，就可以轻松达到MAX了。

本关我方可以自始至终退守基地作战，这里的地形比较有利。另外记得要让カミ－ユ去说得ギュネイ，这是ギュネイ的加入条件之一。



第8话A 旅立ちの日

胜利条件	1.击坠アドラテイオ 2.敌全灭（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.レド被击坠 3.レド或胜平被击坠

SR点获得条件
3回合内全灭其他敌人并将アドラテイオ的HP削减到10000以下

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
マグネットコ-ティング	アドラテイオ
カ-トリッジ	ゲラ-テイア

攻略要点 初期敌人并不多，利用复数行动，第二回合在BOSS射程外摆好阵势等其过来，第三回合消灭完剩下的杂兵后再用极限突破加援护攻击击破BOSS，SR点轻松入手。完成初期胜利条件后敌方增援于地图北面登场，击坠一定数量的敌机后ザンボット3作为增援加入我方，接下来敌全灭就可过关。



第8话B1 毒针

胜利条件	1.ティエリア在4回合内到达目标地点 2.迎来第7回合（ティエリア到达目标地点后） 3.击坠シャウラス・リ-ダ-（ティエリア到达目标地点前） 4.击坠アン・ア-レス（ティエリア到达目标地点前）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.刹那、ティエリア、主角任一被击坠（ティエリア到达目标地点前） 3.迎来第5回合（ティエリア到达目标地点前）

SR点获得条件
3回合以内击坠アドラテイオ（ギルタ-），且ティエリア到达指定地点

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
ブ-スタ-	シャウラス・リ-ダ-

攻略要点 本关初期的敌人数量就有很多，想要获得SR点就必须开场后全员迅速往右上移动。由于需要3回合内让ティエリア移动到指定地点，所以迅速让刹那小队攒满TT槽，在第二回合利用复数行动与喷射冲刺来赶路，所幸需要击坠的BOSS就在指定地点旁，依靠刹那的小队削弱其HP，之后在第3回合将其击坠即可。达成胜利条件后敌方增援会登场，此时我方增援也会及时赶到，之后有4回合的时间用来清场。两个BOSS只需要干掉其中一个就可过关，建议在清完杂兵后解决有强化芯片的シャウラス・リ－ダ－。另一个BOSS实力较强，且带有2回行动，对付起来比较麻烦。



第 8 话 B2 第2次トウキョウ攻防战

胜利条件	1.击坠シャウラス・リ-ダ-
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アムロ、主角任一被击坠

SR点获得条件
4回合内消灭12队敌人后再击坠シャウラス・リ-ダ-

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
ブ-スタ-	シャウラス・リ-ダ-

攻略要点 一开始的战斗难度不大，玩家可以待在上方静候敌人过来送死，杂兵没什么问题，但シャウラス・リ－ダ－非常硬，就算用极限突破也只能给予少量伤害。幸好他没有 MAP 武器或其他恶心能力，慢慢磨也能搞定。不过将其击败之后アン・ア－レス就会出现，以玩家现在的实力而言还是敬而远之比较好。アン・ア－レス出现后玩家需要撑 3 回合，尽管第一回合他不会行动，但由于有 2 回行动，所以要追上来也是很简单的。如果不想恋战的话就全力往地图上方退守即可。撑过 3 个回合就可以过关了。

第 9 话 A 战いの大地

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.ラルク被击坠

SR点获得条件
2回合我方行动阶段敌全灭

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
ブ-スタ-	シャウラス・リ-ダ-

攻略要点 ラルク向右移动到光线上攻击最近的敌机，然后敌方回合积极反击，这样到第二回合就会只剩下 1 架敌机，清理完后就能获得 SR 点。完成初期胜利条件地图下方出现敌增援，同时我方大部队登场，接下来正常攻略即可。

第 9 话 B 平和への暁

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠バンシィ（增援出现后）
败北条件	1.我方任意机体被击坠 2.敌方机体入侵官邸3.我方战舰被击坠（增援出现后） 4.バナ-ジ、刹那、リディ任一被击坠（增援出现后）

SR点获得条件
过关前没有敌方机体越过指定防卫线

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
アドレナリンアンプル	バンシィ
カ-トリッジ	GN-XIV

攻略要点 本关初期只有キラ和リディ两人，不过好在敌人只有 6 机，直接向前推进便可，第二回合可以挂上“集中”，不出意外的话第三回合就能敌全灭。之后敌我双方增援都会出现，要获得本关 SR 点的话就必须让大部队迅速向左推进，优先击破冲在最前的敌机。由于击破バンシィ就会过关，所以把它留到最后，不过注意它会回复一次 HP，觉得敌人太麻烦的话可以多用用地图武器。



第 10 话 A 蝎の毒、蝶の毒

胜利条件	1.击坠シャウラス 2.将アン・ア-レス的HP削减到99999以下 3.アン・ア-レス登场后经过3回合
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠

SR点获得条件
3回合内击坠2艘アドラティオ后再击坠シャウラス

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
ブ-スタ-	シャウラス
精密照准レンズ	アドラティオ

攻略要点 本关的 SR 点也是时间限定型，老方法利用加速和复数行动到达シャウラス射程外的附近，第三回合 3 个目标过来后就一口气击破，其他杂兵并不会撤退，可以获得 SR 点后再收拾。完成初期胜利条件后敌方增援登场，同时我方也有ランド和ロラン加入。新登场的 BOSS 的 HP 为十万多一点，要将其 HP 削减到 99999 以下很简单，3 回合内全灭杂兵再达成胜利条件都是完全来得及的，当然不想打也可以等时间经过自动过关。

第 10 话 B 赤い彗星の影

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠バンシィ（3回合后）
败北条件	1.我方任意机体被击坠 2.我方战舰被击坠（3回合后） 3.バナ-ジ或リディ被击坠（3回合后）

SR点获得条件
6回合以内击坠シナンジュ

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
精密照准レンズ	ギラ・ズ-ル（アンジェロ）

攻略要点 本关初期我方机体数较少，除シャア以外的我方实力并不是十分强力，注意多用精神，不要让他们被击坠。第三回合后敌我双方增援都会赶到，此时优先处理フロンタル带领的部队，注意在 6 回合以内优先击坠シナンジュ获得本关的 SR 点数。当然，本关过关只需击破バンシィ，它在 HP 低于一半时会变身并且回满 HP，注意这里可以用バナ－ジ小队对其进行说得，在击破其之前不要忘了把杂兵清理干净。



第 11 话 A 出击、トップレス！

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ラルク、ノノ、チコ、ニコラ任一被击坠（敌方增援登场后）

SR点获得条件
NPC的ラルク、ノノ、チコ、ニコラ不击坠一架机的情况下敌全灭

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
スラスタ-モジュ-ル	ビ-ストロン级

攻略要点 SR 点的关键是优先击破 NPC 附近的敌人，还有不要在 NPC 附近留下残血的敌机，只要保证一定的击破速度，2 ~ 3 回就能获得 SR 点。全灭初期敌人后地图左下出现敌增援，同时 NPC 也变成可控制单位，合流后敌全灭即可过关。

第 11 话 B プラント动乱

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方任意机体被击坠 2.我方战舰被击坠（增援出现后）3.キラ、シン、主角任一被击坠（增援出现后）

SR点获得条件
任意方机体在1回合内击坠4台以上敌机，利用地图武器的击坠不计算在内

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
わかめパン	アンゲロイ
スラスタ-モジュ-ル	キュベレイ

攻略要点 本关一开始我方只有两个小队，不过在接下来的两回合敌我双方的援军都会陆续赶到。本关 SR 的拿法十分简单，只需要先让キラ攒满 TT 槽，之后用其他我方机体将敌方的两个双机小队都打至残血，注意不要把它们击坠。之后让基拉使用复数行动，之后用高威力的 ALL 大招连续消灭 2 个小队即可。得到 SR 点之后，可以利用地图武器快速清兵过关。

第 12 话 憎しみの翅、爱しさの翼

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アルト被击坠

SR点获得条件
3回合内击坠敌机10个以上小队，并且之前战术连携至少达到最大一次

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
スクリュ-モジュ-ル	コモン・グニス

攻略要点 敌人会主动出击，SR 点获得条件之一的 3 回合内击破敌机 10 个小队很轻松达成，不过记得在这之前至少要把 Combo 累积到最大一次。达成 SR 点或第四回合时发生剧情，初期的敌人撤退的同时地图右上追加新的敌人，这批敌人也是以杂兵为主，利用之前累积的 TT 槽用不了多久就能全灭。



第 13 话 大气圏突入

胜利条件	1.击坠尸逝天 2.8回合内敌全灭（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.迎来第九回合

SR点获得条件
4回合内全灭其他敌人再将尸逝天的HP削减到99999以下

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
プロペラントタンク	尸冥爪・绝
チョバムア-マ-	巨大圆盘

攻略要点 尸逝天第三回合才会行动，而且尸空有 2 回行动技能，算好攻击距离，第三回合在其攻击范围外的附近待机，等他过来后，第四回合发起攻击，大约削减 2 万左右就能将其 HP 降到 99999 以下，还有记得之前先全灭其他敌人。达成 SR 点或第五回合发生剧情，尸逝天撤退的同时地图左边出现一批新的杂兵，而我方有ゴッドマ－ズ的小队加入，接着 8 回合内敌全灭就能过关。

第14话 アルカトラズ大脱走

胜利条件	1.全灭除グラ－ディア之外的敌人
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.击坠グラ－ディア

SR点获得条件
将全部グラ－ディア的HP削减到500以下

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
ランド モジュ－ル	シャウラス
リペアキット	アンゲロイANT

攻略要点 4架グラ－ディア会全力往地图南边的白线撤离，达成SR点最简单的方法就是用有てかげん的机师，不过要注意必须技量高于目标的机师这个精神才有效。击坠一定数量的敌机后双方增援登场，接着全灭敌人就能过关。这关有两个隐藏芯片，第一个让セツコ或ランド出击，之后以地图左上角为坐标（0,0），让セツコ或ランド移动到坐标（18,24）的位置待机就可获得；第二个让增援的シモン在坐标（8,17）的位置待机可获得。

第15话 决战、ラ・ス・バビロン！

胜利条件	1.4回合内任一单位突破防卫线 2.击坠ブレイアデス・タウラ、尸逝天、アン・ア－レス任意一架（敌方增援登场后） 3.我方全部战舰到达地图最东侧（我方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角、ランド、セツコ任一被击坠 3.迎来第五回合

SR点获得条件
3回合内达成胜利条件，并且之前的击坠敌机数在36架以上

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
フライトモジュ－ル	アンゲロイHIA

攻略要点 敌人离得很近，获得SR点不成问题。达成SR点后敌方增援登场，和增援里的ブレイアデス・タウラ、尸逝天、アン・ア－レス任意一架交战发生剧情，アサキム作为第三方势力登场。当对BOSS造成一定伤害后，我方增援出现，同时胜利条件改为让我方战舰往地图右边撤退，当然击坠BOSS也行，不过BOSS的实力很强，身上也没强化部件，是打还是撤退就看自己了。

第16话 终わる世界

胜利条件	1.敌全灭 2.全灭除ベリアル以外的敌人（敌方增援登场后）3.击坠ベリアル（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠

SR点获得条件
1.5回合内全灭除ベリアル以外的敌人 2.5回合内击坠ベリアル（敌方增援登场后）

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
A–アダプタ–	ベヘモス
郁惠のおやつ	ブラン1059 コダ–ルc

攻略要点 这关的杂兵强度有提升，并且其中不少有护罩，推荐用带护罩贯通效果的武器来打，比如“《超时空要塞F》系列”机体的地图武器，可以大派用场。第三回合或击坠8架敌机后BOSS于地图下方登场，同时宗介也会一同出现，别看BOSS的HP很少，但实际我方对其造成的伤害只有正常的十分之一，所以还是尽快让宗介和大部队合流后再打。

过关后直接有分支选项，如果想一周目就全路线通关的玩家记得完成胜利条件前进行中断存档。选择“宗介を救出する”直接进入支线B，如果选择“この场を脱出する”,之后会再次出现分支，选择“マクロス・クォ－タ－の周边を确认する”进入支线A1，选择“ドラゴンズハイヴの周边を确认する”则进入支线A2。

第17话A1 银河の海

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ブレラ被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
4回合内击坠敌人14个小队以上

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 初期敌机的最大射程为7，没有相应射程武器的单位待机时最好不要进入它们的射程范围，以免成为靶子还无法还击，降低歼敌效率。获得SR点后バジュラ作为第三方势力登场，而我方则有ブレラ加入。对付バジュラ最好的方法依然是用バサラ，他的歌可以令バジュラ系敌人的气力下降，当这些敌人的气力因为歌而低于120时就会撤退，相当于击坠，将バジュラ交给バサラ一个人都没问题。

第17话A2 饥える破坏魔

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.主角被击坠 2.龙马被击坠（我方增援出现后） 3.グ–ラ被击坠（第四回合后）

SR点获得条件
任一我方驾驶员在过关前的同一回合内 击坠3架以上的インベ–ダ–（虫型）

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关一开始只有主角一人，不过初始的杂兵并不难对付，这时可以让主角上前去尽可能击破杂兵，因为第三回合我方增援赶到后这些杂兵都会在剧情中被击坠。增援赶到后，敌方的增援是我们的老朋友インベ－ダ－，这次同样扮演着攻高皮厚的角色，对付起来并不容易，不过之后会有真ゲッタ–1和真ゲッタ－ドラゴン增援。要达成本关的SR，必须让一名我方在同一回合内击坠3架HP为25000的虫型インベ－ダ－，最简单的方法就是将其中3台打至残血，随后把它们聚拢，再用地图武器一举击破即可。



第17话B 败走

胜利条件	1.6回合内敌全灭
败北条件	1.我方任意机体被击坠 2.迎来第七回合

SR点获得条件
第五回合我方行动内敌全灭

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
クエント制センサ–	エクルビス

攻略要点 相比上一关可以说是难度大降，消灭掉初期敌人后即可过关。敌人能力也很弱，多利用复数行动的话可以提前一个回合拿到SR。

第18话A1 禁断の惑星

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アルト被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
4回合内击坠24架以上敌机，并且敌机没有越过防线

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
精密照准レンズ	ゴ–スト

攻略要点 一开始主角、セツコ、バサラ、ガムリン、アルト、ブレラ会暂时离队，导致战力有所减弱，需要第五回合或完成SR点获得条件后他们才会归复，所以可以挑HP少的敌机先把SR点获得条件完成再说，HP多的可以等バサラ回到战场后用歌解决。我方增援的同时地图左下角也会追加一批敌机，这批的敌人运动性相对较高，不过数量不多，并不会构成威胁。

第18话A2 果てなき破坏の化身

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ゼウス被击坠（击坠一定数量敌人后）

SR点获得条件
过关之前在不同的回合内使战术连携达成两次MAX

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 一开始的敌人是宇宙怪兽，可以用它们来达成本关的SR点获得条件，先用ALL武器削弱5个小队的HP，之后在下一回合连续击破就可以攒满Combo，之后再重复一次上述过程就能获得本关的SR了。第3回合ミケ－ネ神会作为敌方增援登场，它们都有着2万以上的HP，并且具有2回行动，所以还是优先对付宇宙怪兽。击破一定数量的敌人后，ゼウス登场并将我方全员的气力加到最大，之后的战斗就轻松多了。

第18话B 孤影

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.キリコ、テイタニア任一被击坠

SR点获得条件
6回合内过关

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关一开始的战斗没有SR，宗介一炮一个，搞定收工。

接下才是正式的战斗，一开始只有キリコ，看对面漫山遍野的阵势就知道是不可能一个人搞定的。幸好敌人依然不强，キリコ直接挂集中往里冲就可以了。消灭一定数量的敌人先后发生剧情，我方援军逐一来到，不过第三方势力也会乱入。由于敌人数量实在太多，可以让红黄两方相互交战来节省时间。我方有地图武器的队员就不用留力了，尽管拿出来轰就行，争取 6 回合内过关拿 SR 点。

第 19 话 A1 大いなる意思

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.バサラ或ガムリン被击坠

SR点获得条件
5回合内击坠3架黑アンゲロイ

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
スラスターモジュール	アドラテイオ

攻略要点 别看作为 SR 点击坠目标的 3 架黑アンゲロイ只有 2 万不到的 HP，其实装甲非常厚，而且还有底力，相当耐打。黑アンゲロイ第三回合才会行动，之前主力机体要积极击坠敌机累积气力和 TT 槽，等第四、五回合就对黑アンゲロイ发动总攻击。击坠一定数量的初期敌人后バジュラ系敌人于地图下方出现，同样交给バサラ就行了。



第 19 话 A2 裂ける次元

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
5回合内击破100架敌机

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
密照准レンズ	アンゲロイ
スラスターモジュール	アンゲロイ

攻略要点 一开始全力对敌人进攻，击破 10 架敌机后会触发剧情，初期敌人中有两个带有强化部件，需要优先击坠。剧情之后敌人会变为インベーダ－和宇宙怪兽，敌人在数量减少到一定程度后就会增援，十分难对付。本关的 SR 条件需要玩家在 5 回合内总计消灭 100 台敌机，不过好在我方全员的气力会直接加满，之后需要合理分配战力，并且多多利用地图武器以及复数行动清场就能获得 SR 点。



第 19 话 B 怒りのナムサク

胜利条件	1.5回合内到达斗技场 2.5回合敌全灭
败北条件	1.宗介被击坠 2.迎来第六回合

SR点获得条件
7回合结束时敌全灭，同时我方所有出击的队员至少各击坠1机

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
精密照准レンズ	テイアマート

攻略要点 一开始的战斗由于宗介机体很弱，因此挂上加速一路狂奔至斗技场是上策。顺利的话第三回合就能达成目标，敌我双方援军大举出现，这时才正式开打。胜利条件变为敌全灭，败北条件变为我方战舰或宗介被击坠。本关的难度比前两关略高，主要是多了皮糙肉厚的 BOSS，推荐多用极限突破来打穿护罩。

第 20 话 A1 未知なる恐怖

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
3回合内全灭初期敌人并且我方战舰未受到伤害

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
ブースター	驱逐舰バジュラ

攻略要点 敌人分散在地图四角，需要将部队拆成 4 个小队分头进攻，左下的バジュラ系可以交给バサラ一人，其他三个方向中要注意右下的敌人 HP 比较多，需要多配置些高火力的机体。推进时还要注意不要让战舰进入敌人的射程范围，以免成为攻击目标导致 SR 点不保。全灭初期敌人后地图右侧出现敌增援，增援和上一关的黑アンゲロイ一样装甲非常厚，而且等级很高，不过此时只要迎来第六回合就可过关，打不打都可以。

第 20 话 A2 导く者

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
4回合内敌全灭，并且期间我方战舰未受到伤害以及号、F.S.各击坠2台以上敌机

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
ブースター	驱逐舰バジュラ

攻略要点 本关需要兵分四路，注意每一路都要至少有一个带有 ALL 武器的主力输出。由于 SR 的要求，本关不能让战舰受到伤害，所以战舰必须远离敌人的射程，但又由于有击坠数的要求，所以战舰需要用远射程的 ALL 武器对残血敌方小队进行补刀，这里建议让战舰去对付下侧和右侧的敌人，因为这两批敌人没有长射程的移动后可使用武器，战舰的安全系数较高。敌全灭后敌方增援出现，这些敌人装甲都在 3000 以上，对付起来十分麻烦，不过好在撑过 2 回合以后可以直接过关，当然对自己实力有信心的玩家也可以尽量多击坠几台敌机。

第 20 话 B ザ・リターンマン

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.桂被击坠

SR点获得条件
5回合内战术连携达到两次MAX，而且需要在两个不同的回合内达成

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
スラスターモジュール	ダバラーン

攻略要点 依然是难度不高的一关。将初期敌人削减到一定数量以下后，クロウ加入我方。SR 条件比较简单，可以先将打出 5 队残血敌机，然后再一口气连续击破。左边和下方的BOSS也不强，三四机利用极限突破即可轻松击破，其中左边的 BOSS 身上还有芯片。敌全灭之后顺利过关。

第 21 话 A ジュピター・クライシス

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.敌人进入指定范围 3.刹那被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
过关前我方任意机师击坠6架以上敌机

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 开始的战斗很简单，击坠 24 架敌机后 ELS 系敌人于地图左下登场的同时原来的敌人撤退。ELS 系敌人武器附带气力降低效果，如果被它们的武器将气力降到 80 以下的话就相当于击坠，推进时要小心，不要进入多个 ELS 的攻击范围，特别是笨重的超级系机体，否则很有可能被击坠。另外记得过关前让任意一个我方机师击坠 6 架敌机来完成 SR 点条件。

第 21 话 B 遭遇

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	2.我方战舰被击坠

SR点获得条件
4回合内敌全灭，且AG未曾受到伤害

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
ブースター	驱逐舰バジュラ

攻略要点 本关 AG 不能移动，敌人从上下左右包抄过来，御敌于国内之外无疑是最佳选择。我方最弱环节是ト－ラス，不要冲得太靠上。敌人靠近时可以观察一下其攻击范围，优先干掉对 AG 有威胁的。

将初期敌人全灭后，左上角出现敌人的援军，AG 的移动限制解除。敌人的数量不多，不过杂兵都是 19400 的 HP，命中和回避很高不说，装甲高达 3320，还有 4 级底力，HP 见底的时候很难打动。我方用包围、分析外加极限突破才能很艰难地打掉几个。而 BOSS 能力与杂兵相仿，HP 高达 43000，还带回复效果和 MAP 武器，不用说这不是这个阶段玩家能对付的敌人。坚持几个回合后发生剧情，直接过关。

第22话A マ-ズ·エンカウント

胜利条件	1.敌全灭 2.迎来第五回合（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠 3.アサキム或アドヴェント被击坠

SR点获得条件
将尸逝天的HP削减到50000以下

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
クエント制センサ–	アンゲロイCAN

攻略要点 尸逝天于第二回合开始时登场，并且轮到敌方行动他就会时马上出击，所以我方不用冲得太前，在出击地点附近迎击即可，等其靠近后就群起而攻之。第三回合我方增援登场，其中暂时加入的アサキム和アドヴェント的机体都不错，而且两人都有觉醒，可以好好利用一下，但注意不能被击坠。达成SR点后依然要等到第五回合才能过关，不过如果击坠尸逝天的话就能马上过关，同时其他敌人也会撤退。

第22话B 再会の火の星

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠

SR点获得条件
将アン·ア–レス的HP削减到50000以下

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关一开始是サ–ペント大军，能力奇低，正好用来攒气力抢人头。动作要快，第四回合真正的敌人就会从下方出现。即使玩家提前敌全灭，仍需等到第四回合才有新的敌人，不过能提前布局1回合的话会简单很多。这回对手是アン·ア–レス，HP只有108000，普通攻击只有4格射程，但有3回行动和MAP武器。将其HP打至10万以下时发生剧情，之后万丈作为援军出现，アサキム和アドヴェント也会暂时加入，这两位精神十分好用，争取一波带走アン·ア–レス。不过击败アン·ア–レス后敌人全军撤退，好在杂兵身上也没好芯片，走了也没什么关系。

第23话 最后の来访者

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角或ランド被击坠 3.シンジ、アヤナミレイ、アスカ、マリ任一被击坠

SR点获得条件
5回合内全灭其他敌人后将プレイアデス·タウラ的HP的削减到50000以下

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
アドレナリンサンプル	バン·アルデバル

攻略要点 敌人有指挥系统中枢，数量越多命中率补正越高，即使我方真实系机体也很难回避掉杂兵的攻击，建议用超级系机体配合精神开路，敌人数量减少后就会轻松很多。BOSS很早就会出击，在未全灭杂兵时会比较烦人，这里特别要提防它的地图武器，最好我方行动结束前用脱力降到130以下。达成SR点条件后左下追加一批敌人，不过杂兵级别而且数量很少，基本不足为惧。

第24话 一筋の光明

胜利条件	1.击坠ロ–ゼン·ズ–ル 2.敌全灭（敌方第二次增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.シンジ、アヤナミレイ、アスカ、マリ任一被击坠

SR点获得条件
4回合内击坠所有ムサカ、ヤクト·ド–ガ、ロ–ゼン·ズ–ル，其中ロ–ゼン·ズ–ル是最后击坠

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
高性能レ–ダ–	ロ–ゼン·ズ–ル
补助ISC	ギラ·ド–ガ（レズン）

攻略要点 敌人里的ギュネイ可以用シャア、クエス、カミ–ユ各说得一次。第三回合敌方增援于地图右上方出现，其中的ギラ·ド–ガ（レズン）身上有强化部件，要优先击破，否则击破ロ–ゼン·ズ–ル其他敌人也会撤退。完成初期胜利条件后地图左下还有一次敌增援，不过都是杂兵级别，很快就能消灭。

第25话 特异点の使命

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠（主角登场后）

SR点获得条件
6回合内过关，并且我方任意机师击坠5架以上敌机

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
ランドモジュ–ル	シャウラス
スクリュ–モジュ–ル	アンゲロイ

攻略要点 开始只有一艘母舰，第三回合主角登场，够强的话可以直接迎击敌人，第四回合我方大部队地图右侧登场，同时BOSS撤退，这关没有增援，全灭完初期敌人就能过关，不过记得让任意一名我方机师击坠5架以上敌机获得SR点。另外这关有一个隐藏部件，需要ガロ–ド在坐标（7,21）处待机，所以记得让ガロ–ド出击。

本关之后会有分支选择，选择“本队を中央大陆へ向かわせる”进入支线A，选择“本队を残されの海へ向かわせる”进入支线B。

第26话A 辉けぼくらの星

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.胜平被击坠 3.敌人越过防线

SR点获得条件
任一回合内击坠25架以上敌机

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 这关的SR点很简单，第二回合先处理那些即将突围的敌机，剩下的敌机就削减它们HP，等第三回合再集中击坠。第三回合地图上方敌增援，如果之前的敌人凑不够数也可以借助这批敌人来达成。

第26话B 深海の秘密

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.レド被击坠 2.我方战舰被击坠（增援登场后）

SR点获得条件
3回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关开始前可以先改造一下チェインバ–的武器威力和EN，这样拿SR点会方便很多。开场用レド击坠一台敌机后正式进入关卡，之后的初期敌人需要用レド在3回合内全部击坠才能获得本关的SR点，如果之前改造了的话，注意走位与EN消耗就能够轻松达成，还有要优先击坠那些离射程范围较远的敌人。敌全灭后敌我双方增援出现，之后老样子团推把杂兵清理光后过关。由于本关为海战，所以最好给主力装上提高海适应的芯片，或者尽量让海适应较高的机体出战。

第27话A 地上に降りた太阳

胜利条件	1.4回合内敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ブラックオックス被击坠 3.迎来第五回合

SR点获得条件
一次攻击内击坠巨大圆盘

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
フライトモジュ–ル	巨大圆盘

攻略要点 SR点要求一次攻击内将3万多HP的巨大圆盘击坠，这需要高火力机体使用极限突破再加上援护攻击才能办到，攻击小队比较推荐由真ゲッタ–、マジンガ-Z、ダイタ–ン3这样的超级系机体来组成，特别是真ゲッタ–还有斗志，援护攻击则推荐主角。如果有在D商店购入了アインサラウムの秘宝的话会更为轻松，相当于精神指令“爱”的效果，这样不用援护攻击都能击坠了。全灭初期敌人后地图下方会追加一批敌增援，不过都是杂兵，基本是送经验和资金的。

第27话B 野望の岛

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アルト、ブレラ被击坠 3.アルト、レド被击坠（增援登场后）4.アルト、レド、ク–ゲル被击坠（击坠一定数量敌兵后）

SR点获得条件
任一回合内击坠25架以上敌机

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
わかめパン	アンゲロイ

攻略要点 本关一开始的敌人依旧是不难对付的皇国军，尽量利用陆地和他们作战会轻松许多。本关的SR并不难拿，可以先利用1回合削弱敌方的HP，下一回合利用MAP武器或ALL武器集中击坠便可。第三回合バジュラ会作为敌方增援登场，它们比初期的敌人要强力不少，此时ブレラ会变为敌方，不过レド会作为我方增援登场。击坠一定数量的敌人后，ク–ゲル会作为我方增援登场，不过他实力并不强劲，注意不要让他被敌方击坠，之后敌全灭便可过关。

第28话A 暗の兄、光の弟

胜利条件	1.让全部レジスタンス的机体撤退（HP低于300）2.击坠シャウラス（完成胜利条件1后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.タケル或主角被击坠 3.レジスタンス的机体被击坠

SR点获得条件

3回合内击破24架以上敌机之后再让全部レジスタンス的机体撤退

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
サイキックリアクター	シャウラス

攻略要点 目标的レジスタンス势力机体在地图左边和下边各有3架，记得多派点有てかげん的机师出战，否则靠手动调整伤害会非常痛苦。至于SR点则再加上了3回合内以及先击坠24架以上敌机的条件，敌人离得很近，而且会主动出击，3回合是完全足够的。完成胜利条件1或SR点条件后敌方增援登场，接下来正常攻略即可。

第28话B 翠の海の明日

胜利条件	1.击坠ストライカー
败北条件	1.任一我方机体被击坠 2.我方战舰被击坠（增援登场后）3.アルト、レド被击坠（增援登场后）

SR点获得条件

7回合内过关，且任一我方驾驶员击坠5台以上敌机

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
フライトモジュール	ストライカー
A-アダプター	VF-27γルシファーF・SP

攻略要点 我方一开始只有两人，不过敌人只会攻击ラケ－ジ，可以利用这个机会让レド多击坠杂兵，不过要注意及时给ラケ－ジ进行回复。第4回合开始会触发剧情，之后敌我双方增援登场，敌方小飞机依然十分强力，最好利用MAP武器快速清场，顺便达成本关的SR条件。注意好アルト、レド的HP，不要让他们被杂兵围攻。ストライカ－HP低于一定程度后会触发剧情，之后チェインバ－会追加武器，将ストライカ－击坠后便可过关，不过在此之前优先击坠ブレラ的话可以触发其归队的剧情。

第29话A 猛攻のストラウス

胜利条件	1.敌全灭 2.将プレイアデス・タウラ的HP削减到60000以下（第四回合后） 3.迎来第八回合（第四回合后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ランド被击坠

SR点获得条件

将プレイアデス・タウラ的HP削减到60000以下

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
A-アダプター	ダバラーン
わかめパン	アドラテイオ

攻略要点 プレイアデス・タウラ一开始就会主动出击并盯着ランド打，可以先让ランド用精神将其牵制住，其他单位专心消灭杂兵，当然也可以尝试击坠プレイアデス・タウラ，不过目前阶段无论击破多少次都会复活就是。第四回合会发生剧情，地图右下角追加一小波敌增援，同时プレイアデス・タウラ也可以击坠了，但要注意其能力得到了强化，变成了3回行动，并追加了新武器。剧情过后胜利条件变成将プレイアデス・タウラ的HP削减到60000以下或是迎来第八回合，如要获得SR点就只能选第一个，由于有第二个胜利条件在，也就是要在4个回合内完成。同样プレイアデス・タウラ在这阶段也会主动出击的，摆好阵势等其接近后就围起来用必杀技招呼吧。

第29话B 深渊よりの目覚め

胜利条件	1.击坠シャウラス
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角、ランド被击坠 3.ランド被击坠（增援登场后）

SR点获得条件

第三个我方回合内击坠シャウラス

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
サイキックリアクター	シャウラス

攻略要点 本关在出击时可以把主力输出安排在较为靠上的位置，开场后先全力消灭敌方小队增加气力，不过如果输出足够的话，是可以在第三回合击破シャウラス前全灭初期杂兵的。击破シャウラス后会触发剧情，主角与ランド的机体都会追加新武器，之后击破シャウラス就可以过关，不过在此之前也可以先清除掉杂兵，有兴趣的玩家也可以尝试在这一关击破プレイアデス・タウラ。



第30话 暗の中の真实

胜利条件	1.击坠尸刻 2.击坠尸空（完成胜利条件1后） 3.击坠ジェミニア或让其撤退（ジェミニア登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角、ランド、セツコ、クロウ任一被击坠

SR点获得条件

击坠ジェミニア（ジェミニア会在HP低于30000时撤退）

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
スナイパーキット	尸刻
カートリッジ	尸冥爪

攻略要点 击坠尸刻后尸空于地图左侧登场，不过他下一回合就会撤退，同时地图左下出现新的敌增援增援。SR点条件需要击坠增援里的ジェミニア，但要注意ジェミニア会在HP低于30000时撤退，先加分析和降了装甲值，然后将其HP打到接近30000时再用超级系的必杀技+极限突破+援护攻击击破吧。



第31话 憎しみと悲しみと

胜利条件	1.击坠シャウラス・リーダー 2.击坠アン・アーレス（アン・アーレス登场后） 3.击坠アスクレプス（アスクレプス登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠 3.主角或セツコ被击坠（アスクレプス登场后）

SR点获得条件

由同一个机师在同一回合击坠シュロウガ和アスクレプス

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
ランカのディスク	シャウラス・リーダー
メガブースター	量产型アスクレプス
高性能レーダー	シュロウガ

攻略要点 这关每回合我方随机3个小队会被降10点气力，最好让バサラ出击，以维持气力来使用必杀技。シャウラス・リ－ダ－的HP降到一定程度后アン・ア－レス登场，アン・ア－レス的HP低于99999时会连同初期敌人一起撤退，记得此前先把杂兵清理完。アン・ア－レス的出现位置在シャウラス・リ－ダ－的初始位置附近，可以先在其出现位置附近待机，等アン・ア－レス一出现就达成目标让其撤退。アン・ア－レス撤退后地图上方出现新的敌增援，其中的シュロウガ和アスクレプス需要同一回合由同一机师击坠，借助复数行动或战术待机达成即可。另外这关有隐藏部件，需要让クロウ出击并在坐标(15,9)处待机。

第32话 太极

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.主角被击坠（ジェミニア登场后）

SR点获得条件

1回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
ハロ	ジェミニア
ハイブリッドアーマー	ゼッドファイナー

攻略要点 初期敌人并不多，1回合内全灭是绰绰有余的。获得SR点或第二回合地图右边出现新的敌人，接着下一回合地图上方还有敌增援。击坠一定数量的敌人后左上和右上再次敌增援，其中ジェミニア的威胁较大，优先击坠后会比较轻松。

第33话 黑历史の暗

胜利条件	1.敌全灭 2.将エンシェントAQ的HP削减到30000以下
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ロラン或ガロード被击坠

SR点获得条件

4回合内敌全灭，并且我方任意一名舰长击坠2架以上敌机

可获得可获得强化芯片

名称	对应敌机
Fボンバーのディスク	バン・アルデバル

攻略要点 初期敌人不强，直接全军压上即可，记得留一些残血的敌机给母舰来达成SR点条件，全灭初期敌人后地图下方出现的敌增援，击破一架ケルビム兵后エンシェントAQ作为BOSS于地图左边登场，不过它的HP不算太多，可以先把杂兵清理完再打。另外这关有隐藏部件，需要让ロラン和ガロ－ド的小队在坐标(23,15)处待机。

第34话 复活の日

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ラルク被击坠 3.バスターマシン7号或ラルク被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
3回合内敌全灭，并且之前用地图武器一次击坠6架以上敌机

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 由于SR点条件，这关一定要让有地图武器的机体出击，推荐ウイングガンダムゼロ或∀ガンダム。全灭初期敌人地图左侧出现敌增援，再击坠一定数量敌机后地图上方出现第二批敌增援，而我方则有バスター－マシン7号增援，接着全灭敌机就可过关。

第35话 1万2000年を越えて

胜利条件	1.击坠エンシェントAQ 2.将プレイアデス・タウラ的HP削减到99999以下 3.将プレイアデス・タウラ的HP削减到30000以下（我方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アマタ被击坠 3.アマタ或アポロ被击坠（我方增援登场后）

SR点获得条件
3回合内击坠25架以上敌机且击坠エンシェントAQ（在此之前不能将プレイアデス・タウラ的HP削减到99999以下）

名称	对应敌机
脊髄反射コネクタ	エンシェントAQ

攻略要点 这关有两个势力，两个BOSS分别对应两个胜利条件，但要获得SR点就只能选择第一个，可以先往エンシェントAQ进军。击坠エンシェントAQ后该势力的残存杂兵也会全部因剧情被破坏，要资金和PP的话记得先全灭杂兵。获得SR点后胜利条件改为将将プレイアデス・タウラ的HP削减到30000以下，以我方现在的实力要击坠其实也不是很难。

本关结束后会进入分支选择，选择“日本防卫队に配置”进入支线A，选择“ネオ・ジオン牵制队に配置”进入支线B，选择“アマルガム追迹队に配置”进入支线C。

第36话A 帰ることなき故乡

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠バンドック（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.胜平或正太郎被击坠

SR点获得条件
ワッ太和赤木的小队通过击坠敌人获得50000资金

名称	对应敌机
バリア・フィールド	バンドック

攻略要点 ワッ太和赤木需要第二回合才会和大部队合流，这关的SR条件是让他们通过击坠敌人获得50000资金，不过一般杂兵的击坠资金不多，建议拿BOSS下手，击坠3个小队后BOSS会带领若干杂兵再左下出现，其中BOSS值22500资金，用祝福击坠就是45000，还有5000就随便击坠两队杂兵来凑。

第36话B 宇宙の神

胜利条件	1.击坠ヤクト・ドーガ 2.击坠ローゼン・ズール（增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.シャア、カミーユ被击坠

SR点获得条件
3回合内全灭其他敌人，最后击坠ヤクト・ドーガ

名称	对应敌机
バリア・フィールド	ローゼン・ズール

攻略要点 由于本关初期敌人分布在两侧，所以在出击配置时最好也将主力分配在两边。开场后兵分两路行动，初期的两个BOSS的实力并不强，前两个回合可以清理杂兵积攒满TT槽，第三回合再集中把BOSS解决即可。获得SR点后触发剧情，Zガンダム追加新武器，之后敌人会有数量不少的增援，不过可以利用MAP武器清场，注意优先解决敌方战舰以破除“中枢指挥系统”的加成。



第36话C 世界への挑战

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.宗介、主角任一被击坠

SR点获得条件
任意机师在一回合内击破5架以上敌机（地图武器除外）

名称	对应敌机
A－アダプター	ブラン1056 コダール i

攻略要点 本关由于没有回合限制，所以一开始全军就待在原地布阵是明智的选择。SR点用复数行动或觉醒来达成都可以。敌方数量被削减到一定程度时发生剧情，主角会自动来到地图下方，一回合后再次发生剧情，宗介换乘新机体。注意如果剧情发生于敌方行动回合，主角有受到围攻的危险。剧情后消灭完所有敌人即可过关。

第37话A 光の魔神

胜利条件	1.击坠勇者ガラダブラ 2.敌全灭（完成胜利条件1后）3.击坠勇者ガラダブラ（完成胜利条件2后）
败北条件	1.甲儿被击坠 2.我方战舰被击坠（完成胜利条件1后） 3.龙马或ボス被击坠（完成胜利条件1后） 4.龙马或甲儿被击坠（完成胜利条件2后）

SR点获得条件
第四回合结束前击坠4架ミケ－ネ神

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 一开始是甲儿和勇者ガラダブラ的单挑，使用铁壁硬碰硬很快就能获胜。接着双方大部队登场，注意这里我方的初始气力会被降低，杂兵要留给主力机体击坠，以便达到必杀技的气力要求来对付ミケ－ネ神。ミケ－ネ神一共有6架，每架都会2回行动，不过好在HP不多，主力机体使用必杀技加上援护攻击，第四回合结束前击坠4架是没问题的。获得SR点或第五回合发生剧情，我方全员气力最大化，接下来就是各种大招碾压了。

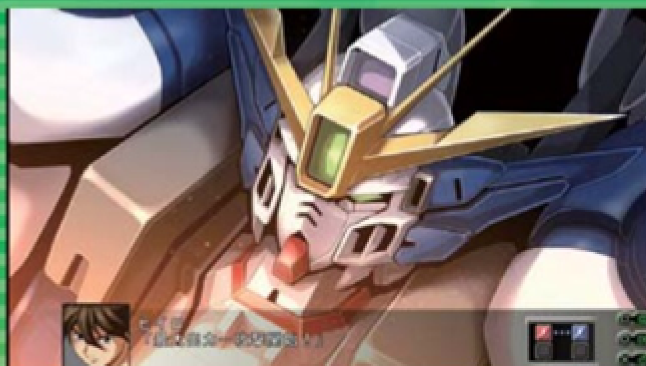
第37话B 暗暗のリディ

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠バンシィ・ノルン（增援登场后）
败北条件	1.任一我方机体被击坠 2.我方战舰被击坠（增援登场后） 3.ヒイロ被击坠（增援登场后）

SR点获得条件
6回合内过关，并使用两次MAP武器同时击坠6架以上敌机

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关一开始只有ヒイロ与ゼクス二人，不过敌人并不强，直接向下冲就行，如果条件允许可以先用ヒイロ的MAP武器达成一次同时击坠6机。还剩2架敌机的时候，敌我双方的增援都会出现，敌人虽然不强但数量众多，不过这也正好给了我们用达成MAP武器同时击坠6机的好机会，清场加赚钱两不误。队伍强度足够的话，一般第五回合就能过关。



第37话C 神への诱い

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.バサラ被击坠

SR点获得条件
5回合内过关

名称	对应敌机
バリア・フィールド	尸冥爪・絶

攻略要点 尸刻率领的敌军位于地图右上，我方大举进攻即可，同样是注意不要让敌等级同伴冲得太前。第三回合时发生剧情，地图左边追加4个小队敌人，同时バサラ会自动来到尸刻附近。不过本关敌人的配置也就仅限于此了，左边的敌人弱且不说，还会主动靠近，不会对SR条件造成太大的麻烦。

第38话A 永远の战士

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠ブラックゲッター（完成胜利条件1后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.甲儿被击坠

SR点获得条件
真ゲッタードラゴン未受伤的情况下全灭初期敌人

名称	对应敌机
バリア・フィールド	尸冥爪・絶

攻略要点 最初真ゲッタ－ドラゴン位于中间不能移动，敌人会从四个方向朝它逼近，由于SR点要求保护真ゲッタ－ドラゴン不受伤，所以最好也将部队拆成四个小队分头迎击。获得SR点或全灭初期敌人后敌增援出现，其中右边的依然是杂兵，只有上方的ブラックゲッタ－会棘手一点，不过没有了保护战舰的限制，将分散的部队汇合起来后集火即可。击坠ブラックゲッタ－后地图上方还会追加一小波敌人，不过也是没威胁的杂兵。

第 38 话 B ハマ-ンのためらい

胜利条件	1.击坠キュベレイ 2.击坠アン・ア-レス（敌方增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.セツコ被击坠 3.ハマ-ン、セツコ被击坠（敌方增援登场后）
SR点获得条件	
4回合内全灭其他敌人，最后击坠キュベレイ	
可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
A-アダプター	キュベレイ

攻略要点 本关的 SR 点是很典型的限定回合内清杂兵再灭 BOSS，直接一路向左上推进便可，惯例优先击破战舰，多利用 MAP 武器清场。击坠キュベレイ后アン・ア－レス会带领增援登场，不过ハマ－ン会加入我方，这次敌人的杂兵数量很多，是绝佳的赚钱机会。アン・ア－レス有大范围的 MAP 武器，记得使用脱力，好在 HP 不多，1 回合内解决不成问题。



第 38 话 C 幻影

胜利条件	1.キリコ到达目标地点 2.敌全灭（完成胜利条件以后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.キリコ、テイタニア被击坠
SR点获得条件	
3回合内キリコ到达目标地点，且キリコ击坠4架以上敌机	
可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
惯性制御システム	オ-デルバッククラ-

攻略要点 开着加速的话キリコ两回合就能达到目标地点，不过靠近大圣堂时会出现增援，圣堂守卫者虽然能力不强，但 HP 比较多，キリコ很难一次打爆。出击前针对性地给キリコ装上强力芯片会轻松不少。来到目标地点后发生剧情，之后テイタニア换乘新机体，キリコ满状态回归同时当回合的行动也会恢复，不过两人的位置靠近地图上部，接下来有受到围攻的危险。后半的战斗靠ゼロ和ルカ交替使用“かく乱”会简单很多，没了命中的敌人就是一群血牛而已，也没有新的增援。

第 39 话 A 受け継がれる牙

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠プレイアデス・タウラ（プレイアデス・タウラ登场后） 3.击坠バン・アルデバル（バン・アルデバル登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.葵或ランド 被击坠
SR点获得条件	
3回合内击坠6架以上アルデバル	
可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
A-アダプター	バン・アルデバル

攻略要点 击坠一定数量的敌机后会触发剧情，プレイアデス・タウラ登场的同时葵会变得无法行动，接着再击坠一定数量的敌人后葵回复正常并且プレイアデス・タウラ撤退，最好使用精神和 TT 槽争取把两个剧情在一回合内达成，以免给得给プレイアデス・タウラ行动的机会威胁到我方。プレイアデス・タウラ撤退后バン・アルデバル带着第二批アルデバル于地图右下角登场，对比初期就在场的第一批アルデバル，增援的这批由于气力没有上升，少一个技能ガ－ド会好打不少，因此用部分增援里的アルデバル来达成 SR 点条件会比较轻松。

第 39 话 B 想いと力の向かう先

胜利条件	1.击坠バンシィ・ノルン
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.敌机入侵プラント 3.キラ、シン被击坠（增援登场后）
SR点获得条件	
3回合内击坠20架以上敌机，最后击破ンシィ・ノルン	
可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
惯性制御システム	バンシィ・ノルン

攻略要点 同样是限制回合内清理杂兵以及击破 BOSS 的 SR 点获得条件，只不过这一关还要防止敌人入侵指定地点，所以第二回合的时候要优先解决那些冲在最前面的敌人，顺便提升我方的气力，主力部队一定要向バンシィ・ノルン的方向冲。第三回合可以先让非主力输出清理杂兵，待击坠数达到 20 机后，迅速将バンシィ・ノルン击坠。获得 SR 后敌我双发增援登场，下一回合キラ与シン都会追加新的武器，虽然这一关只需击破バンシィ・ノルン就能过关，不过击破杂兵还是可以赚不少钱的，尽量全清后过关吧。

第 39 话 C 歪む因果

胜利条件	1.把ベリアル的HP削减到5000以下
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.桂、クロウ、グルツ任一被击坠
SR点获得条件	
3回合内达成胜利条件	
可获得可获得强化芯片	
无	

攻略要点 ベリアル的 HP 虽然只有 1 万出头，但由于拥有全伤害 1/10 的特殊效果，实际上等于有 10 万以上的 HP。幸好 BOSS 本身只有 2 回行动拿得出手，因此不算难对付。达成 SR 条件后出现尸空为首的敌援军，グルツ撤退，宗介队自动来到地图下方，胜利条件变为将尸逝天的 HP 削减至 99999 以下。

尸逝天出现后第一回合不会行动，我方可以计算其行动范围和射程后退至其 3 次行动射程之外，这样就能让其一枪不发就滚蛋。此时我方队员应该已经都学会魂、热血等强力精神了，尽管尸逝天的 HP 有所增加，但只要两三队就能达成目标。由于尸逝天撤退后本关就算完成，剩下人可以多干掉一些杂兵。

第 40 话 A 光と暗の向こうに

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.铁人28号被击坠 3.タケル或万丈被击坠
SR点获得条件	
2回合内击坠全部使徒	
可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
惯性制御システム	ゼッドファイナ-

攻略要点 4 架使徒离得很近，使用精神在 2 回合内击坠并不难。获得 SR 点后地图右上会追加新的敌人，同时胜平、万丈、ワッ太、タケル的小队会移动到地图上方敌人密集的地区，所以这时 4 人最好是未行动过的，这样剧情后还有周旋的余地，当然，如果是 4 人是队伍的主力，放在前线反击敌人也未尝不可，可加快过关的效率。

第 40 话 B 赤い彗星の未来

胜利条件	1.击坠シナンジュ 2.击坠キュベレイ（击坠シナンジュ后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アムロ、バナ-ジ、シャア、ハマ-ン任一被击坠 3.シャア被击坠
SR点获得条件	
5回合内全灭其他敌人，最后击破シナンジュ	
可获得可获得强化芯片	
无	

攻略要点 本关的 BOSS 级敌人和战舰型敌人较多，建议前两回合迅速清理杂兵积攒气力与 TT 槽，之后解决战舰。等战力上升得差不多之后，再配合精神和极限突破击坠 BOSS。シナンジュ不仅有 2 回行动，而且命中与回避都很高，在打的时候不要吝惜自己的 SP，全力以赴就行。击坠敌方 2 个 BOSS 后都会触发剧情，アムロ、バナ－ジ、シャア都会追加新武器。本关最后是シャア与ハマ－ン的一对一对决，如果之前以シャア为主力的话，最后应该十分轻松，不常使用的玩家也可以在本关开始前适当改造一下其座机。

第 40 话 C 迫るクロス・オブ・ワ-ルド

胜利条件	1.トゥアハ-・デ・ダナン到达目标地点
败北条件	1.我方战舰被击坠
SR点获得条件	
4回合内トゥアハ-・デ・ダナン到达目标地点，在此之前消灭所有的ズゴック和ランポルト，而且テッサ要击坠3机以上	
可获得可获得强化芯片	
无	

攻略要点 本关的熟练度条件其实就是要求玩家将敌人的水上部队全部消灭，事先给机体装好相应的强化部件会简单不少。水上部队的能力很差，可以轻松达成目标。之后发生剧情，胜利条件改为宗介达到新的目标地点，败北条件追加宗介或主角被击坠。

此时宗介的机体会换装，路上的杂鱼完全不是对手。到达目标地点后出现敌方增援，グルツ也会重新加入，之后把剩下这些小鱼小虾干掉就可以过关了。

第41话 ずっと、スタンド・バイ・ミ-

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠第9使徒和第10使徒（第二回合）3.击坠ベリアル（完成胜利条件2后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.宗介、主角、シンジ任一被击坠 3.宗介或主角被击坠

SR点获得条件
一次攻击内击坠任意一个使徒

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
アンドロメダ焼き	ベック・ビクトリ–・デラックス
パラジウム・リアクタ–	ブラン1055 ベリアル

攻略要点 初期敌人里的ベック可以用ロジャ–进行说得，然后再用ロジャ–击坠的话他会在以后的关卡加入。第二回合第9使徒和第10使徒增援于地图左边出现，SR点需要一次攻击内击坠其中一个使徒，推荐拿HP比较少的第9使徒下手，方法同样是超级系的小队用必杀技的极限突破再加援护攻击。击坠两架使徒后发生剧情，地图左上角再追加一批敌增援，同时宗介和主角的小队会移动到敌增援附近，所以在打使徒时最好不要把宗介和主角行动掉，否则接下来的回合他们会很被动。敌增援里的ベリアル的HP看上去只有1万多，但是由于机体的特殊能力，我方对其造成的伤害全部会减少到十分之一，也就是说实际的HP在十万以上，所以精神和必杀技就不用省了，全部扔在BOSS身上就对了。



第42话 炎

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ノリコ或ラルク被击坠

SR点获得条件
敌增援登场后2回合内全灭其中一个势力

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 一开始的ELS系敌人由于攻击带降气力效果，建议让真实系机体加了集中去打。第三回合ELS系敌人撤退，宇宙怪兽和バジュラ系敌人分别于地图左边和右边登场，バジュラ系敌人可以交给バサラ，让他和低等级队友组队，这样击坠バジュラ系敌人后很容易就能累积满TT槽，接着不断利用复数行动一回合就能全灭バジュラ系敌人达成SR点条件，当然宇宙怪兽也不强，正常攻略将这边全灭来达成SR点条件也是没有难度的。击坠一定数量的增援后会发生剧情，ディスヌフ和ガンバスタ–追加新必杀技，之后敌全灭就可过关。

第43话A 闭じた世界

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.シンジ、アヤナミレイ、アスカ、マリ任一被击坠

SR点获得条件
5回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 敌人全是棘手的黑アンゲロイ，防御力和攻击力都非常高，如果当成一般的杂兵战来打可会吃大亏，不过这关没有增援，所以精神一开始就可以尽量用，以尽快减少敌机数量，这样越到后面会越轻松。

第43话B 永远の圣王国

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.クロウ被击坠

SR点获得条件
5回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 和43话A一样的关卡，不过强制出击换成了クロウ。相比A路线，由于可以调度的自选机体要多3个，自由度会高一点，如果觉得A路线难的话建议选这条路线。除了队伍整体推进的打法外，这关让超级系冲进敌阵打反击也一个不错的方法，比较推荐的是マジンガ–Z，不仅有长距离高威力的ALL武器，而且机师还有铁壁，当然事前得把机体和武器都改满，并带上护罩和回复EN的芯片，等把敌人的HP削减到差不多后，就可以让别的单位上来收拾残血了。



第43话C BEYOND THE DEMENSION

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アムロ或シャア被击坠

SR点获得条件
5回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 这关和其他两个43话分支一样，不过强制出击换成了アムロ或シャア，打法可以参考其他两关，这里就不赘述了。

第44话 宿命を越えて

胜利条件	1.击坠バンシイ・ノルン
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.バナ–ジ或マリ–ダ被击坠 3.バンシイ・ノルン被ELS击坠或侵蚀（敌方增援登场后）

SR点获得条件
3回合内的任意一个回合达成以下全部条件 ： 1.战术连携达到MAX 2.1回合内击坠20架敌机 3.击坠ジェミニア

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
スナイパ–キット	バンシイ・ノルン
补助GNドライブ	GN–XIV

攻略要点 这关的初期敌人分别位于地图右上和右下，SR点获得条件之一的ジェミニア在右下，而且第二回合才会开始行动，所以前两回合先削减敌人的HP，等第三回合ジェミニア靠近后再一口气把3个条件完成。需要注意的地方有两点，一是击坠20架机必须在同一回合内完成，而不是3回合的累积；二是Combo只需在该回合内达成过一次MAX就行，并不需要一直维持着来达成条件2与条件3。右上的バンシイ・ノルン被击坠后会变成毁灭模式复活一次，并且地图西和西北面追加ELS系敌人，如果不急着过关，可以把ELS系敌人敌人全灭后再击坠バンシイ・ノルン过关，另外如果之前已经满足了マリ–ダ生存的条件，那这里バンシイ・ノルン都由バナ–ジ来击坠的话マリ–ダ就能继续待在队伍里，否则マリ–ダ会因原作剧情需要而死亡，以后的关卡都不能用了。



第45话 虹の彼方に

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠アン・ア–レスの击坠（第二回合）3.击坠ネオ・ジオング（完成胜利条件2后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.バナ–ジ或リディ被击坠（完成胜利条件2后）

SR点获得条件
3回合内全灭シャウラス后再击坠アン・ア–レス

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
脊髓反射コネクタ	ネオ・ジオング
スラスタ–モジュ–ル	ロ–ゼン・ズ–ル

攻略要点 本关一开始出现的敌人可以交给强力地图武器的机体对付，主力输出直接向地图上侧移动，第二回合アン・ア–レス就会带着增援出现，由于SR条件只需要击坠所有シャウラス后再击坠アン・ア–レス，所以第二回合可以先用集中火力解决シャウラス，再用必杀技＋极限突破击坠アン・ア–レス获得SR点。之后ネオ・ジオング会带领增援出现，ネオ・ジオング的HP有1万，并且带有2回行动，每回合开始时都会使用“集中”、“直感”和“直击”，打之前记得先将“闪き”耗掉，之后再全力输出，以目前队伍的实力1回合内将其解决不成问题。

第 46 话 守るべき未来

胜利条件	1.击坠ジェミニア 2.击坠アスクレプス（击坠ジェミニア后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.バナージ、リディ、主角任一被击坠 3.主角、アサキム任一被击坠 4.主角、アサキム、ガドライト任一被击坠（アスクレプス登场后下一回合）

SR点获得条件
3回合内击坠其他所有敌人，最后击坠ジェミニア

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
シェリルのディスク	ジェミニア
娘娘名物まぐろマン	量产型アスクレプス
SOLアーマー	アスクレプス

攻略要点 初期的敌人离我方大部队并不远，3 回合内清光杂兵再击破ジェミニア不成问题，可以适当用 MAP 武器配合“幸运”来赚钱。击破ジェミニア后发生剧情，主角机会追加最终大招，之后アスクレプス会率领地方增援登场，不过他除了会 2 回行动以外并没有其他特别之处，注意好几个不能被击坠的角色机体的血量即可。与他一同登场的角色身上带有强化部件，注意不要遗漏。

第 47 话 决战の地へ

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	2.我方战舰被击坠

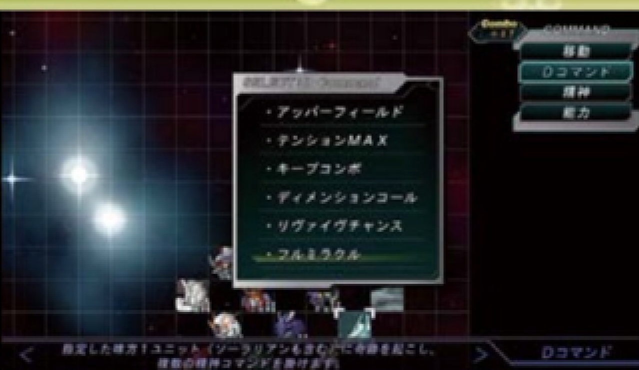
SR点获得条件
6回合内敌全灭，且在过关前满足以下条件：1.战术连携达到MAX 2.我方任一机师击坠5架以上敌机 3.任意一回合内击坠16架以上敌机

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关并不会出现增援，但是敌人数众多。第二回合我方会陷入能力值下降的状态，此时必须迅速多击破敌机来触发剧情，剧情过后原创系战舰ソ－ラリアン作为增援出现，同时“Dコマンド”系统开放，Dコマンド有着不同的效果，每个效果每关只能使用一次，并且一回合只能使用一次 Dコマンド，具体效果可参考下表

本关的 SR 点获得条件同样为多个，但拆开完成并不困难，多利用 MAP 武器清兵，利用残血杂兵积攒 Combo。3 个 BOSS 级敌人都不是很强，不用吝惜精神迅速把他们解决就能过关。

Dコマンド效果	
アッパーフィールド	可以让周围3格范围内的机体（包括ソ－ラリアン自身）气力上升5
テンションMAX	可以让指定我方小队的TT槽达到最大
キープコンボ	使用后的当回合即使攻击未击坠敌机，Combo数也不会下降
デイメンションコール	可以把任一小队移动到ソ－ラリアン周围4格范围内的任一空格上
リブァイヴチャンス	可以回复任一已行动我方小队的行动次数
フルミラクル	可以对一个指定的我方单位（包括ソ－ラリアン自身）使用一次“奇迹”



第 48 话 燃える地球

胜利条件	1.击坠プレイアデス・タウラ、尸逝天、アン・アーレス，每当击坠ハイアデス、鬼宿、アンタレス任一势力6小队以上，该势力对应的首领就会登场 2.击坠？？？（プレイアデス・タウラ、尸逝天、アン・アーレス被击坠后） 3.击坠击坠次元将（击坠？？？后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ガドライト被击坠（第二回合）

SR点获得条件
7回合内达成胜利条件

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
勇者の印	アン・アーレス
S-アダプター	尸逝天
スーパーリペアキット	プレイアデス・タウラ
超合金Z	？？？
SOLクォーツ	ヴィルダーク

攻略要点 一开始需要在 7 回合内击破 3 名珠玉持有者，不过他们不是在一开始就登场，必须击破ハイアデス、鬼宿、アンタレス任一势力的杂兵机 6 小队以上，对应势力的珠玉持有者才会登场，所以建议先集中清理一个势力的杂兵，待一个珠玉持有者登场后将其击破，再按照此步骤击破下一个 BOSS，不出意外第六回合就能获得 SR 点，对付这几个 BOSS 的时候可以适当用一些精神。将 3 个 BOSS 都击破后，ヴイルダ－ク会带领增援登场，不过他此时为？？？，并且不会攻击，HP 也只有 68500，此时可以先安心清理杂兵，再将其击破。击破？？？后他会变身为次元将ヴイルダ－ク，HP 有 18 万以上，不过将他 HP 削减到一定程度后会触发剧情，所有人的 SP 会回满，之后的战斗就简单很多了。



第 49 话 宇宙に响く声

胜利条件	1敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.刹那、ティエリア任一被击坠

SR点获得条件
任一回合内击坠40架以上敌机

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关的敌人相比上一关要弱很多，不过要达成 SR 点依然需要利用带有强力 MAP 武器的机体，注意让回避高的机体走在最前，因为 ELS 的攻击带有气力下降效果。前两回合可以先削减敌人的 HP，在保证可以 1 回合内消灭 40 机的情况下用 MAP 武器一举将它们消灭。击坠一定数量的敌人后会出现增援，不过也不难对付，多利用バサラ的歌武器来对付增援可以使战斗更为轻松。

第 50 话 星の向こうに

胜利条件	1.5回合内敌全灭 2.击坠ELS（增援登场后） 3.击坠タイタン变动重力源（ELS击坠后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.シモン、グラハム、ヒイロ任一被击坠 3.迎来第六回合 4.刹那、ティエリア、シモン、グラハム、ヒイロ任一被击坠（增援登场后） 5、ELS被宇宙怪兽击坠（增援登场后）

SR点获得条件
4回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关一开始的敌人配置与上一关类似，应对方法也与上一关差不多，想要在 4 回合内敌全灭的话，依然要多多利用 MAP 武器清场。初期敌人全灭后，地图上侧和下侧都会出现新的敌人，不过实力都不算强，此时只需要击坠地图上侧中央的 ELS 就行，不过依然建议兵分两路把敌人清理干净。ELS 虽然有 15 万的 HP，不过并没有什么威胁，对付它的时候应当留存实力。将 ELS 击坠后，タイタン变动重力源会带领增援出现，它也有着近较高的 HP，不过此时已经不需要节省精神，全力将其击破后就能过关。

第 51 话 运命への出航

胜利条件	1.4回合内敌全灭 2.迎来第六回合（敌增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.迎来第五回合

SR点获得条件
3回合内敌全灭，ブライト、オットー、スメラギ、ジェフリー、F.S.、号、テッサ、ダヤッカ、トライア各击坠2架以上敌机

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关 SR 点的需要让 9 艘战舰各击坠 2 机，因此在出击之前建议改造一下各战舰的武器，比较简单的打法是利用强力 MAP 武器配合精神“てかげん”。第一回合先向前推进，第二回合先用强力 MAP 武器配合“てかげん”将敌方杂兵打至残血，之后依次让母舰补刀，之后再清除地图上的残余杂兵就能获得 SR 点了。清理完初期敌人后会触发剧情，之后地图左侧和右下都会出现敌人，右侧的敌人是 3000 护甲的强力杂兵，不过只需撑到第六回合就能过关。当然，如果玩家不舍得钱和经验的话，也可以尝试把他们全部击坠，毕竟相比之前和这种敌人相遇时的，我方的实力已经提升了不少，对付他们也比之前要轻松许多。本关过关后会出现分支选择，选择“本队を真ゲッタ－ドラゴンの救援に回す”进入支线 A，选择“本队をマクロス・クォ－タ－の救援に回す”则进入支线 B。



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

第 52 话 A 神に导かれし者

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ゼウス被击坠（增援登场后）

SR点获得条件
5回合内过关

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 初期敌人分布在地图的上侧与左侧，上侧的ミケ－ネ神具备 2 回行动，可以优先对付左侧的敌人。击坠一定数量的敌人后地图下侧会出现 6 架 HP 均为 64000 的バンドック，他们不仅高命中，而且武器伤害较高，最好在清理完杂兵后再来对付。作为我方增援登场的ゼウス实力不凡，可以用他来对付上侧的ミケ－ネ神，5 回合内过关不成问题。



第 52 话 B 崩坏へのスタンピ－ド

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
第一回合内击坠15台以上敌机

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关的 SR 要玩家必须在第一回合击坠 15 机才能取得，所以主力输出必须开场就使用“加速”并击坠离我方最近的那批杂兵。比较稳妥的打法是利用高威力的可移动后使用的 ALL 武器再加上复数行动在第一回合连续击坠敌方小队，不过使用这一方法的前提是给用来输出的机体装上 D 商店中购买的特殊芯片“テンションレイザ－”，这样每击坠一个敌方小队 TT 槽就会在全满状态，如果有可以击坠的敌方小队的话，就可以利用复数行动来达到理论上的无限行动状态。当然，只要我方的移动力与输出足够，不使用上述方法也是可以获得本关 SR 的。获得本关 SR 后，地图右侧上方与下方都会出现新的敌人，下方的バジュラ可以交给バサラ来对付。上侧的敌人命回较高，可以配合精神来对付他们。而左侧的宇宙怪兽母舰看似血厚，但其实装甲很薄，直接用大威力单体武器就能轻松对付。



第 53 话 A 歪んだ进化

胜利条件	1.敌全灭
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
3回合内击坠ラアダブラ， 击坠时必须是战术连携MAX且围攻补正为10%的状态

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
サイキックリアクタ－	ガラダブラ

攻略要点 由于要在 3 回合内击坠ラアダブラ，所以我方全员开场就要向下移动，不过可以留两个主力在初始位置。ラアダブラ的 HP 只有 10 万，1 回合击坠不成问题。但为了达成 SR，玩家必须用 4 架机体将其包围后，在 Combo 最大的状态下将其击坠。4 围和积攒 Combo 都不难，但是在击坠时要保持 Combo 的话，比较稳妥的方法就是用上原创战舰的特殊指令“D コマンド”中的“キ－プコンボ”使得不击坠敌人不会减少 Combo。此外，击坠一定数量的敌人后再地图左上会出现地方增援，不过实力并不算强劲，敌全灭后便可过关。



第 53 话 B 爱憎のラビリンス

胜利条件	1.击坠エンシェントAQ
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アルト、ブレラ、アマタ、アポロ任一被击坠

SR点获得条件
5回合内全灭其他所有敌人，最后击破エンシェントAQ

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关的杂兵众多，要在 5 回合内全灭杂兵外加 BOSS 的话最好多利用 MAP 武器。每个敌方回合开始时，我方随机 5 个小队会受到一定程度的伤害，记得及时用精神进行回复。エンシェント AQ 每回合开始时都会切换地点，可以把他留到第五回合再来对付，他的 HP 高达 20 万，不过打法和以前一样，使用“脱力”再加上贴身攻击他就能避开他所有具有威胁性的武器。由于本关并没有敌方增援，所以对付エンシェント AQ 时用尽全力即可。



第 54 话 A 闪光！！次元の果て！

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠所有コ－ウエン＆スティンガ－（增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.龙马被击坠

SR点获得条件
3回合内击坠50架以上敌机

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关的敌人分布在地图左侧与上侧，而且阵型较为密集。想要获得本关 SR 点的话，可以利用第一回合排兵布阵，待敌人涌向我方后，利用地图武器一网打尽，在 3 回合内击坠 50 机以上一般不成问题。获得 SR 点断背后，敌人会有增援出现，这些敌人的 HP 较高，建议在清完杂兵后再来对付他们，用极限突破配合各种精神快速将他们击破就能过关。

第 54 话 B 爱する翼

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠ケルビム・ヴェルルゼバ和ストライカ－（オリジナル）（击坠所有ストライカ－后）3.击坠クイ－ン・フロンテイア（击坠ケルビム・ヴェルルゼバ和ストライカ－（オリジナル）后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.アルト被击坠

SR点获得条件
第三回合我方行动阶段击坠所有ストライカ－

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
サイキックリアクタ－	クイ－ン・フロンテイア

攻略要点 SR 点条件中需要击破的ストライカ－均在敌方队伍的前排，接近它们并不困难，不过它们的命回较高，超级系可能较难命中，嫌麻烦的话可以考虑用 MAP 武器解决问题。完成 SR 后ケルビム・ヴェルルゼバ和ストライカ－（オリジナル）会带领增援出现，此时的胜利条件只需要击破这两个 BOSS 就能达成，后面的バジュラ战舰血量较高，如果觉得战力和资源不足的话可以选择不打。ケルビム・ヴェルルゼバ有 2 回行动，应当优先击坠，不过对付他们的时候注意保留实力，因为将他们击坠后我们还需要对付クイ－ン・フロンテイア，它有 20 万的 HP，不过实力并不算强，给主力加上精神全力输出可以在 1 回合内击坠。



第55话 死斗の银河

胜利条件	1.迎来第八回合 2.第七回合结束前击坠エグゼリオ变动重力源（第四回合后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.ノノ被击坠 3.敌方单位入侵バスター-マシン3号 4.アサキム被击坠（第四回合后）5.迎来第八回合（第四回合后） 6.ラルク被击坠（ラルク登场后）

SR点获得条件
第四回合我方行动阶段敌全灭

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 初期的敌人众多，要在第四个我方回合全灭最好要利用MAP武器。后方的宇宙怪兽战舰看似攻高血厚，但其实护甲很低，用高输出的超级系来对付它们较为轻松。获得SR点后会触发剧情，アサキム会作为增援登场，此时需要对付HP有34万的エグゼリオ变动重力源，不过其护甲和其他宇宙怪兽一样低，也没有什么有威胁的招式，倒是周围的杂兵需要注意。将其HP削弱到一定程度后会触发剧情，ノノ会变身为ダイバスター，而再将其HP削弱至一定程度ラルク就会驾驶バスター-マシン19号参战，并和ダイバスター一起使用合体技给予BOSS重创，之后的战斗就无比轻松了，主力的大招全部砸到BOSS身上就能1回合内轻松将其击坠。

第56话 觉醒

胜利条件	1.5回合内击坠ゼル・ビレニウム 2.5回合内セツコ、ランド、クロウ、主角均到达目标地点 3.迎来第六回合 4.敌全灭（达成胜利条件1或2后）
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.セツコ、ランド、クロウ、主角任一被击坠

SR点获得条件
4回合内达成胜利条件2，且击坠4台以上アンゲロイ・アルカ，セツコ、ランド、クロウ、主角均击坠2架以上敌机

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
ハロ	量产型アスクレプス

攻略要点 为了获得SR点，本关开始后就要迅速让4架原创主角机冲向目标地点，在到达目标地点前注意让他们各击坠目标地点周围的2架杂兵。如果主角们之前未加以培养的话，记得在靠近杂兵前使用精神“かく乱”来降低敌方命中率。中间的敌人交给大部队来对付，此时不需要吝惜精神，力求尽快击坠4架アンゲロイ・アルカ。达成胜利条件2后会触发剧情，之后我方全体永久进入“真化融合”状态，所有机体武器账面伤害加2000，角色气力、SP上限提升，之后再来对付敌人就像砍瓜切菜般轻松了。如果玩家在本关之前SR达到一定程度的话，本关结束时会出现分支选项，选择“希望は残っている”进入支线A，选择“绝望しかない”则进入支线B，也就是if路线。



第57话A 真化、その意味

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠次元将ヴイルダ-ク（增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
3回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
钢の魂	ヴイルダ-ク

攻略要点 初期的敌人分布在地图的上侧与左侧，因此想要获得本关SR点的话就必须兵分两路，左侧的敌人会2回行动，不过以我方目前的实力对付他们根本不成问题，3回合完全足够。初期敌人全灭后，次元将ヴイルダ-ク会带领次元兽出现在地图右下角，这次他的HP有25万，并且一直带有“必中”状态，因此真实系机体不要离他太近。由于他会3回行动，用上全部精神争取1回合内将其击坠较为稳妥。

第57话B 终焉の宇宙

胜利条件	1.敌全灭 2.击坠次元将ヴイルダ-ク（增援登场后）
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
4回合内敌全灭

可获得可获得强化芯片	
名称	对应敌机
钢の魂	次元将ヴイルダ-ク

攻略要点 作为if路线，本关的敌人配置都与正常路线相同。不同的是，本关一开始我方会解除“真化融合”的状态，并且气力都只有80，所以难度较正常路线要高很多，不过好在SR点的获得条件变为了4回合。开场的策略依然是尽快击坠敌人来提升气力，多用精神来减轻我方的损失。敌全灭后次元将ヴイルダ-ク出现，他的HP与正常路线时一样为25万，此时应当尽快接近他并且削减其HP，因为当其HP下降至70%后就会触发剧情，我方的“真化融合”状态会恢复，攻击力提升之后，BOSS也只有被我们蹂躏的份了。



第58话 哀しき墓守

胜利条件	1.击坠所有エル・ミレニウム 2.击坠シュロウガ・シン（击坠所有エル・ミレニウム后）
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
4回合内击坠所有エル・ミレニウム，在此之前需使用MAP武器同时击坠2架以上エル・ミレニウム

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 本关的SR点要求在4回合内击坠所有エル・ミレニウム，时间上还是比较紧凑的。开场后我方全员全力往地图右上赶，中途遭遇的敌人可以用来提升气力与TT槽，但不必刻意击破。エル・ミレニウム会在第二回合开始向我方移动，它们都会2回行动，具有一定的威胁性。由于エル・ミレニウム的HP较高，可以考虑让带有“てかげん”的高输出机体将其中2只的HP打到10后再用MAP武器击坠。击坠所有エル・ミレニウム后，アサキム会作为敌人登场，他也会3回行动，不过除此之外并没有其他特别强大的能力，HP也只有17万左右，用上精神集中火力将其击坠后就能过关。

第59话 邪神降临

胜利条件	1.击坠ハ-デス、皇帝ズ-ル、宇宙魔王
败北条件	1.我方战舰被击坠 2.シモン被击坠

SR点获得条件
6回合内，在同一回合里击坠ハ-デス、皇帝ズ-ル、宇宙魔王

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 较为麻烦的一关，我方不仅要面对大量杂兵，还必须在同一回合内干掉3个HP都在15万以上的BOSS。这3个BOSS都会在每回合开始时使用“不屈”，进行HP回复以及瞬移，并且都有着附带各种负面效果的MAP武器，所以本关前期还是以清杂兵为主。等气力与TT槽都积攒好之后，将主力兵分三路在BOSS的MAP武器的范围外待机，在下一回合分别对3个BOSS集火输出将他们击坠。值得注意的事，由于他们都会在回合开始时使用“不屈”，所以在开始攻击每个BOSS前最好先用非主力输出型的机体消耗掉各BOSS身上的“不屈”效果，以免造成输出浪费。

第60话 永远へ

胜利条件	1.击坠シュロウガ・シン
败北条件	1.我方战舰被击坠

SR点获得条件
4回合内全灭シュロウガ・シン以外的所有敌人

可获得可获得强化芯片
无

攻略要点 要获得本关SR点只需要在4回合内全灭シュロウガ・シン以外的杂兵，但シュロウガ・シン会在回合开始就主动接近我方，且具有3回行动。需要注意的是，他的MAP武器在气力130以上后就能使用，因此要记得在每个回合清完杂兵后及时对其使用“脱力”。除了シュロウガ・シン，所有地图上的シュロウガ都带有MAP武器，因此在清理杂兵的时候应当优先把他们击坠。获得SR点后就能安心对付シュロウガ・シン了，虽然其HP不多，但两次HP掉到一半以下后会将HP回满。第三次掉到一半以下后虽然不会回血，但会对自身使用“觉醒”、“集中”、“不屈”，此时记得用一台机体耗掉其身上“不屈”的效果，之后全力输出争取一回合内将其击坠。

第 61 话 黑い太阳

胜利条件	1.击坠ヘリオ-ス2.击坠プロディキウム（ヘリオ-ス被击坠后）
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	
4回合内全灭其他所有敌人，最后击坠ヘリオ-ス	
可获得可获得强化芯片	
无	

攻略要点 本关初期的敌人配置并不算强，4回合内全灭并且击破ヘリオ－ス较为轻松。开场前 3 回合专心清理杂兵即可，第四回合集火干掉ヘリオ－ス就能获得本关的 SR 点。

ヘリオ－ス的 HP 有 28 万，配合“觉醒”有 4 回行动，清杂兵的时候最好离他远一点。由于其有 MAP 武器，注意用“脱力”限制他的气力。击坠ヘリオ－ス后プロディキウム会带领一大批增援出现在地图上半侧，其中エル・ミレニウム不仅血厚而且会 2 回行动，而プロディキウム则有 38 万的 HP，所以不必与杂兵过于纠缠，使用“かく乱”撑过敌方回合后迅速挂上精神全力集火 BOSS 即可，1 回合内将其击坠基本不成问题。

最终话 果てなき世界

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	
无	
可获得可获得强化芯片	
无	

攻略要点 初期的敌兵数量较多，而且实力强劲，不过不需要全部消灭，因为到了第四回合他们就会全部消失。当然，这里也需要适当击坠一些敌人来提升气力，为了确保我方战力无损失，前 3 回合最好使用“かく乱”来降低敌人的命中率。由于最终 BOSS 会在右上角登场，所以前 3 回合就可以将全队向右上角推进。第四回合最终 BOSS 至高神 Z 出现，周围还会伴随数量不少的杂兵，其 HP 有 50 万，并且配合“觉醒”能有 4 回行动，每回合开始还会随机对我方机体造成伤害，无论命回还是攻击力都很高，所以抓住机会一回合内解决他是很有必要的。由于其 HP 减少到一半以下时会触发剧情，之后会将 HP 回满，所以其实际 HP 为 75 万，所以在前 3 回合最好将主力的 TT 槽都蓄满，待其登场后就挂上精神配合四围加分析＋极限攻击的方式迅速对其输出，我方实力足够的话 1 回合将其击坠不成问题。



通关奖励

・继承金钱（2 周目 50%、3 周目 75%、4 周目以后 100%）。
・继承 PP（2 周目 50%、3 周目 75%、4 周目以后 100%）。
・继承 Z 芯片（2 周目 50%、3 周目 75%、4 周目以后 100%）。
・继承机师击坠数。
・继承强化部件（2 周目 5 个、3 周目 10 个、4 周目 15 个、5 周目 20 个、6 周目 25 个），纹章系不继承。
・2 周目以后可以直接获得和《时狱篇》联动获得的强化部件，再次联动可重复获得。
・4 周目以后解禁 15 段改造。
・4 周目以后获得以下强化部件：PCM サイト、PCM モ－タ－、アサルトブ－スタ－、セイクリッドア－マ－、天狱の纹章、连狱の纹章。

隐藏要素

隐藏机师 & 机体

ジュアッグ

第 25 话“特异点の使命”过关后在 D 商店中购买。

α アジ・ル

第 33 话“黑历史の暗”过关后，如果クエス和シャア的合计击坠数在 100 架以上，过关后在 D 商店中购买。

ギュネイ＆ヤクト・ド-ガ

①第 4 话分支时选择 B 路线，如果之后选择了 B1 路线的话，在第 6 话 B1“ジオンの未来”中可以用カミ－ユ对ギュネイ进行说得，并用アムロ将其击坠；B2 线则是第 7 话 B2“严岛の奇迹”中用カミ－ユ对ギュネイ进行说得，然后让アムロ和カミ－ユ分别和其发生战斗。

②第 10 话 B“赤い彗星の影”中，先后用クエス、シャア对其说得，之后用クエス、シャア分别和其发生战斗，并让其中一人将其击坠。

③第 24 话“一筋の光明”中，用シャア、クエス、カミ－ユ分别对其说得。

④第 35 话后的分支 B 路线“宇宙路线”，第 36 话 B“宇宙の神”中用シャア对其说得，再用クエス与其战斗一次，之后当ロ－ゼン・ズ－ル被击坠时，就会触发特殊剧情，之后ギュネイ加入我方。

マリ-ダ生存

①第 4 话分支时选择 B 路线，第 9 话 B“平和への暁”中用バナ－ジ和マリ－ダ发生战斗，之后用バナ－ジ对其说得，再用バナ－ジ将其击坠。

②第 10 话 B“赤い彗星の影”中分别让バナ－ジ、クエス对其说得（机体未进入“毁灭模式”时），之后让バナ－ジ与其战斗，待マリ－ダ的机体进入“毁灭模式”后，再让バナ－ジ与其战斗，最后让バナ－ジ将其击坠。

③第 35 话后的分支选择 B 路线，第 37 话 B“暗暗のリディ”中分别让バナ－ジ、マリ－ダ与リディ战斗，之后让任一人将其击坠。

④第 39 话 B“想いと力の向かう先”中分别让バナ－ジ、マリ－ダ与リディ战斗，之后让任一人将其击坠，待其进入“毁灭模式”后让バナ－ジ再度与其战斗并将其击坠。

⑤第 44 话“宿命を越えて”中让バナ－ジ与バンシィ战斗并将其击坠，待其进入“毁灭模式”后再度让バナ－ジ与其战斗并将其击坠，之后在第 44 话中就会有特殊剧情，マリ－ダ最终生存。

グラハム生存

①第 50 话过关前グラハム和刹那击达到 ACE。

②第 50 话中グラハム击坠 8 架以上敌机。

ベック・ビクトリ-・デラックス＆ベック

第 41 话“ずっと、スタンド・バイ・ミ－”中让ロジャ－对其说得，之后用ロジャ－将其击坠，第 55 话加入。

ボン太くん

第 51 话“运命への出航”过关前宗介、マオ、クルツ、クル－ゾ－的合计击坠数在 100 架以上，过关后入手。

隐藏剧情

ランカ告白

・第 17 话的分支选择 A 路线。
・第 18 话 A 的对话选项选择“自分の机体にランカを乗せる”，之后让アルト击坠 3 架以上敌机。
・第 27 话 B“野望の岛”让アルト和ブレラ发生战斗，并让アルト击坠ブレラ。
・第 28 话 B“翠の海の明日”让アルト和ブレラ发生战斗，并让アルト击坠ブレラ。
・第 52 话的分支选择 B 路线。

以上条件满足 2 个以上 53 话 B 开始前会发生ランカ的告白剧情，对话中有“ランカの想いを受ける”（接受告白）or“ランカの想いを受けない”（不接受告白）的选项，无论选哪个都会使对话内容发生变化（对剧情和路线没有影响）。

隐藏强化部件

スーパーリペアキット
第 14 话“アルカトラズ大脱走”让セツコ或ランド出击，之后以地图左上角那格为坐标（0,0），让目标驾驶员移动到坐标（18,24）的位置待机。（坐标定位下同）

カミナのサングラス
第 14 话“アルカトラズ大脱走”让シモン移动到坐标（8,17）的位置待机。

ブースター・高性能レーダー
第 25 话“特异点の使命”让ガロード出击，并移动到坐标（7,21）的位置待机。

娘娘名物まぐろマン
第 31 话“憎しみと悲しみと”让クロウ出击，，让移动到坐标（15,9）的位置待机。

アンドロメダ焼き・サイキックリアクター
第 33 话让任意机体在坐标（23,15）的位置待机。

Fボンバーのディスク
第 52 话 A“神に导かれし者”让任意机体在坐标（17,22）的位置待机或第 54 话 B“爱する翼”让任意机体在坐标（17,24）的位置待机。

白金攻略

奖杯综述

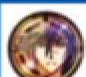
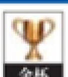
奖杯总数	35	铜杯	20	银杯	10	金杯	4	白金	1

本作的奖杯设置和《时狱篇》差不多，都分为流程型、收集型和捏他型三种，大部分都不难，就是比较花时间，不过只要注意收集，一周目内就可达成白金。

白金难度	5/10
白金所需时间	70小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无


天狱篇マスター

取得条件：获得其他所有奖杯


シナリオコンプリート

取得条件：通过所有关卡
奖杯说明：会多周目游戏的玩家只要选择不同的路线玩基本不难获得。如果打算在第一周目就获得，可以在有分支的关卡存档，通过读档来玩不同的路线。


エンブレムコレクター

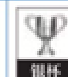
取得条件：获得 5 个纹章
奖杯说明：需在一次通关内达成，分周目累计是不算的。

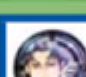
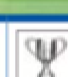

DEM のお得意様

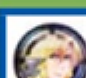
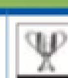
取得条件：购入 D 商店所有固定商品（不包括额外商品）
奖杯说明：多周目游戏不难获得。如果第一周目就有注意积攒 Z 芯片的话，最后一话前把现有的强化部件全部卖掉，然后用卖部件挣到的钱购入 D 商店中剩下的固定商品，不想影响游戏只要在获得奖杯后读档就行。

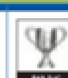

全 SR ポイント制覇

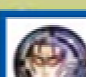
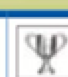
取得条件：获得所有 SR 点
奖杯说明：需在一次通关内达成，分周目累计是不算的。

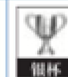

ゲームクリア

取得条件：游戏通关

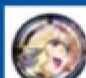
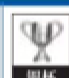

パイロットブリーダー

取得条件：ACE 机师达到 30 人以上

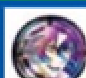
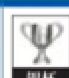

カスタムキング

取得条件：获得改造奖励的机体达到 30 架以上

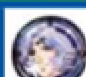
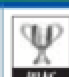

オンリーワンクラッシュ

取得条件：1 次战斗给予敌人 5 万以上的伤害
奖杯说明：武器全改造的机体加了热血或魂的极限突破必杀技配合援护攻击。

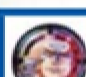
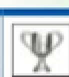

マルチクラッシュ

取得条件：使用地图武器同时击坠 10 架以上敌机

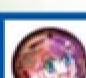
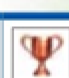

买い物上手

取得条件：D 商店的固定商品全部开启（不包括额外商品）

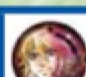
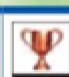

スーパーエースパイロット

取得条件：任一机师的击坠数突破 200

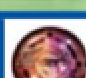
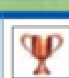

ゴールドフィンガー

取得条件：获得累计资金总额突破 3000 万
奖杯说明：多周目游戏继承了资金的话不难获得。想第一周目获得的话平时得注意赚钱，除了地图武器配合精神幸运和祝福的赚钱方法外，D 水晶的强欲な る金腕以及强化部件プラーナコンバーター、ゴールドエンブレム、ゲインメーター也都可以多多利用。另外联动获得的资金奖励也在计算范围之内。

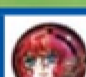
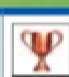

スイートネイル

取得条件：把敌人的 HP 削减到个位数
奖杯说明：序章 1 第一回合在全员未行动的状态下结束回合，敌方行动时最初的敌人会攻击カミーユ，这时用武器“ハイパー・メガ・ランチャー”反击，战斗后敌人剩下的 HP 就是个位数。

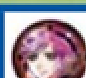
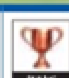

ハイテンション

取得条件：我方 16 个以上小队 TT 槽 MAX

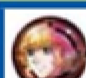
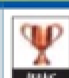

准备万端

取得条件：完成教学关卡

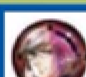
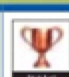

長き战いの始まり

取得条件：完成第 1 话

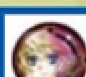
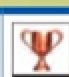

マキシマムブレイク

取得条件：使用极限突破

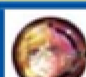
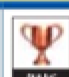

タクティカルコンボ MAX

取得条件：Combo 达到最大

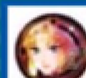
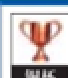

エースパイロット

取得条件：任一机师达成 ACE

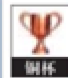

カスタムボーナス

取得条件：任一机体获得改造奖励

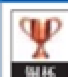

お买い上げ感谢感激

取得条件：任一机体获得改造奖励

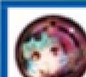
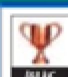

休息の时

取得条件：观看中断存档后结束游戏的对话

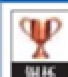

战いの纹章

取得条件：获得第一个纹章

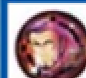
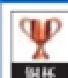

美しき战士

取得条件：任意一位女性机师达成 ACE

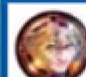
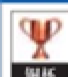

精神统一

取得条件：大地图中使用检索功能搜索精神时可以搜到所有精神

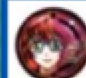
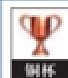

射程距离外からの攻击

取得条件：攻击 15 格距离开外的敌人（除地图武器）
奖杯说明：アクエリオン EVOL 的武器“无限拳”+精神“狙击”就有 15 格射程。第 12 话アクエリオン EVOL 刚登场时正好就有 15 格距离的敌人，推荐在这时就达成。

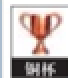

サウザンドクラッシュ

取得条件：我方全体累计击坠 1000 架以上敌机

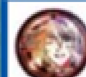
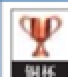

爱と勇气を力に

取得条件：任一单位同时使用精神指令“加速”、“必中”、“闪き”、“热血”、“直击”、“努力”、“幸运”
奖杯说明：让机师使用爱+直击即可，又或是ノリコ达成 ACE 机师后，让其气力达到 170 发动“奇迹”。

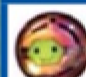
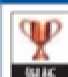

腕の差

取得条件：1 关内会心攻击击坠 5 架以上敌机
奖杯说明：キリコ有培养过的话，关卡中发动技能“异能生存体”后，打一般的杂兵基本都是会心并秒杀，没有的话就让有精神“斗志”的机师专门完成一下也行。


一击二鸟

取得条件：第一次使用 ALL 武器击破敌方一个双机小队


本日ラッキーデイ

取得条件：一关里使用精神指令“幸运”和“祝福”的次数合计在 10 次以上


5 回行动

取得条件：任一小队使用复数行动 4 次
奖杯说明：让机体装备强化部件テンションレイザー，只要不断击坠敌方小队就能让 TT 槽保持 MAX 状态，用 TT 槽不断复数行动就行。


缘の下の力持ち

取得条件：任一我方机师 1 回合里为其他机师进行 4 次援护攻击
奖杯说明：要注意我方没有现成的援护攻击有 4 次的机师，而且援护攻击次数无法通过升级提升，只能通过 PP 增加。


一机斗千

取得条件：任意一位我方机师一关里击破 15 架以上敌机

Vita企划
Vita动态
Vita制作
Vita攻略

文 扎基耶夫 美编 sienna



A·RPG	刀剑神域 失落之歌		必需记忆卡
	ソードアート・オンライン -ロスト・ソング-		2973MB
	BNE	2015年3月26日	日版	1～4人
零售版/下载版：6664日元		对应PSV TV	对应玩家年龄：15岁以上

本作虽然是《虚空断章》的续作，但是游戏系统大幅度更新，类型变为了操作性更强的A·RPG，还加入了空中战的设定，不但玩法新鲜而且也和原作的气氛相吻合，不同种族的角色和各种特色武器也让联机共斗变得相当有趣。故事为原创剧情，和原作小说以及动画有着不同的展开。本作预定5月下旬还会有大规模更新，是一款非常值得推荐给原作粉丝尝试的作品。

基础系统

操作详解

按键/操作	动作	备注
普通操作		
左摇杆	移动	仅限野外和迷宫
方向键上	转换为飞行模式	仅限野外
方向键左右	转换为悬浮模式	仅限野外
方向键下	转换为地上模式	飞行或悬浮中
移动中+R	加速跑	需要消耗耐力
右摇杆	视点切换	–
○	对话/调查	–
×	跳跃、二段跳	仅限野外和迷宫
□	弱攻击	仅限野外和迷宫
△	强攻击	仅限野外和迷宫，需要消耗耐力
L	镜头回中	–
长按L	锁定/解除锁定	仅限野外和迷宫
R	拔刀/收刀	–
长按R	显示技能菜单	仅限野外和迷宫，拔刀时为剑技，收刀时为魔法
R+○	防御	发动防御动作后松开○长按R可以一直防御
防御中左摇杆	改变防御方向	–
防御中○	防御反击	–
左摇杆+○	滑步回避	–
滑步发生时长按○	快速转换飞行模式	–
被吹飞时左摇杆+○	受身	–
团队槽满时L+R或者点击前触屏	发动团队共鸣	能力提升，还有因角色而异的其他效果
团队共鸣中	使用切换攻击	切换攻击命中后按□或者△可以切换队友进行连续攻击
START	暂停菜单	–
SELECT	道具指令菜单	–
悬浮模式专属操作		
方向键下	切换为地上模式	–
移动中+R	加速移动	–
长按×	上升	–
双击×后长按	下降	–
飞行模式专属操作		
方向键下	切换为地上模式	–
左摇杆上	下降	–
左摇杆下	上升	–
左摇杆左右	旋回	–
R	加速	–
长按×	减速	–
双击×	180度旋转	–
左摇杆+○	侧向翻滚	–
R+×	高速冲刺	与锁定目标夹角90度以内时会向目标进行旋回冲刺，动作中按□或者△可以发动冲刺攻击
飞行模式中使用普通攻击、技能、防御	切换为悬浮模式	–

人物状态

为了迎合原作，本作没有传统RPG的等级概念，而是以熟练度系统取代。熟练度系统会在后文进行说明。比较特别的是，种族熟练度对于基础状态的影响仅限HP和MP上限，攻击力、防御力，各种属性攻击力和抗性均由装备来决定。



装备

分为主武器（メイン）、副武器（サブ）、指环（指轮）、首饰（首饰り）、护符（お守り）、服装（衣装）这六种。其中服装只会影响外观，对于角色性能没有任何加成。主武器有单手剑、细剑、短剑、双手剑、拳套、日本刀、双手斧、单手棍、长枪、弓这几种，而每个角色仅能使用3种类型的武器。装备单手剑、细剑、短剑、单手棍时，可以在副武器栏中选装盾牌增加防御力。而桐人和蕾茵在主、副武器栏中都装备单手剑的话就可以使用二刀流了。指环、首饰、护符可以对角色的各项数值进行强化或者免疫一些特殊状态。在空都可以任意更换装备，野外和迷宫内则无法更换。

队伍

在进行单机游戏时，可以选用任意一名角色作为操作角色，另外2名角色作为NPC组成队伍。联机则可以由最多4名玩家组成队伍。只有角色在队伍中才能对其装备进行整理。

道具

道具虽然没有携带种类的上限，但是消耗型道具每种均有携带数量的上限，某项道具的数量达到携带上限时就无法拾取宝箱中的同种道具了。而BOSS战时要是回复道具携带不足很容易陷入苦战，因此要经常对道具进行整理。

城镇设施

工房：可以在莉兹贝特处进行武器鉴定和武器强化，以及在艾基尔处买卖各种装备，所有掉落的装备都必须进行鉴定后才能使用。
酒馆：可以接各种支线任务和特殊任务委托，进入联机模式以及创建、修改自创角色。
道具店：买卖各种消耗品的地方。
旅馆：道具箱处可以进行道具整理，办公桌处可以进行队伍编成，床则是存档点。
地图上的蓝色圆圈：转移门，可以快速传送到各个野外地图，而层主级BOSS战前一般也有转移门供玩家返回城镇作攻略准备。

支线任务与特殊任务

支线任务主要以讨伐一定数量的杂兵或者采集一定量的素材为主，可以在主线剧情或者迷宫中探索、练级的时候顺便完成，不过对应的道具、素材报酬只会在第一次完成的时候获得，因此没有反复完成的必要。特殊任务大部分是讨伐主线剧情和支线剧情中出现过的各种BOSS，大多数讨伐复数BOSS的任务中，BOSS是单一逐个出现的，不过部分DLC任务会同时出现复数BOSS。在接受这类任务并走出酒馆就会立即进入战场战斗，战斗结束后返回酒馆交任务即可完成。这类任务的道具类报酬同样只能获得一次，但是BOSS掉落的道具是可以反复刷的，想获得高质量、高等级武器也只能在特殊任务里刷了。

部分指环、首饰的获得方法

指环、首饰名称	效果	获得方式	备注
光水晶の指轮	MP上限+300，全属性攻击力+20%（具体数值会根据种族不同产生变动）	完成莉兹贝特的支线剧本	全游戏仅能获得1个
メダリオン・オブ・ヘ−ニル	防御力+50，全属性耐性+10%（具体数值会根据种族不同产生变动）	5星特殊任务“机械仕掛けの杀戮者”报酬、环状冰山迷宫哈尔洞窟（ハ−ル洞窟）内宝箱	全游戏仅能获得2个
メダリオン・オブ・ニヨルド	防御力+300，全属性耐性–15%（具体数值会根据种族不同产生变动）	在诗乃的支线剧本中选择“不帮助洛基”路线的报酬、7星特殊任务“引导者”报酬	全游戏仅能获得1～2个
アグレッション・ネックレス	攻击力+100	10星特殊任务“幻想の华”报酬	全游戏仅能获得1个
パラディウム・ネックレス	防御力+100	10星特殊任务“砂雾”报酬	全游戏仅能获得1个

护符名称	效果	获得方式	备注
クレスト・オブ・ヴァルキュリア	所有数值下降系DeBuff无效	在诗乃的支线剧本中选择“帮助洛基”路线的报酬、以及7星特殊任务“主神显现”报酬	全游戏仅能获得1～2个
クレスト・オブ・ロタ	免疫拘束、诅咒状态	10星特殊任务“邪神战争”报酬、FeFnir部位破坏掉落、赛文部位破坏掉落	–
クレスト・オブ・ゲンドゥル	免疫精神疲劳、睡眠状态	10星特殊任务“终末の翼と黄金の枪”报酬、7星特殊任务“狩猎者と会遇”掉落	–
クレスト・オブ・グン	免疫封印、麻痹状态	10星特殊任务“零度の宵暗”报酬、7星特殊任务“冥界の女神”BOSS掉落	–
クレスト・オブ・フラズグズ	免疫中毒、失衡状态	10星特殊任务“华月の姬君”报酬、7星特殊任务“略夺者と夺还者”掉落	–

联机模式

在酒馆与男性店员对话可以进入联机模式。联机分为线上（ネットワ−ク）和线下（アドホック）两种模式。联机模式下，房间里的任何玩家都可以自由地接任务，也能自由加入同房间内的队伍，房主仅有把成员踢出房间的特权。加入队伍后在酒馆门前可以确定准备完成，而接下任务的人必须等队伍里所有人准备完成后再出发，否则没有完成准备的队友会留在酒馆内。玩家没有接下委托或者加入队伍时仍然可以在空都自由活动，可以去旅店整理装备、切换使用角色、去工房鉴定、改造武器等，但是转移门会关闭，无法进出野外。

武器和盾牌

Rank1～7的武器和盾牌都可以在商店中购买，或者从野外、迷宫中的杂兵和BOSS身上掉落。而Rank8以上的武器就只会在追加迷宫以及特殊任务的BOSS身上掉落。商店中购买的武器和防具数值均为固定，而且不会附带任何属性能力和特殊属性效果，而BOSS与杂兵掉落的武器与盾牌的属性和等级都是随机的。由于武器强化无法增加基础属性值和附加特殊效果，所以还是尽力刷出基础能力、属性能力和特殊效果都让自己满意的武器和盾牌吧。在基础数值方面，同种类武器的基础攻击力浮动并不会太大，但是盾牌的性能差距非常大，因此低等级盾牌性能比高等级好的状况是存在的。不同等级武器之间差距则相当巨大，所以一旦获得了高等级武器就马上替换吧。



武器强化

在莉兹贝特那里可以进行武器强化（防具、饰品等无法进行强化），无论武器等级和能力如何，强化上限皆为+10，强化前5级成功率均为100%，6～10级的成功率则根据武器等级不同而有所改变，武器等级越高成功率越低。强化失败后武器的强化等级不会变化，但用于强化的素材会消失，由于本作素材比较紧缺，因此强化前最好还是存档，强化失败时马上读档重来。各等级武器的强化成功率数据如下。

Rank1～2：+6=75%、+7=68%、+8=62%、+9=56%、+10=50%
Rank3～4：+6=75%、+7=63%、+8=52%、+9=41%、+10=30%
Rank5～7：+6=75%、+7=62%、+8=50%、+9=37%、+10=25%
Rank8～10：+6=50%、+7=42%、+8=35%、+9=27%、+10=20%

Rank8 ～ 10 的武器和盾牌获得方法

武器种类	等级	名称	最低基础攻击力	获得方式
单手剑	Rank8	ダ−クリパルサ−	750 ~ 850	9星特殊任务“风の墓标と反逆者”BOSS掉落
	Rank9	エリュシデ−タ	850 ~ 960	10星特殊任务“幻想の华”、“终末の翼と黄金の枪”BOSS掉落
	Rank10	エクスキャリバ−	950 ~ 1070	非尤姆遗迹真BOSS版赛文，以及10星特殊任务“狂い咲く、平和の歌”BOSS掉落
细剑	Rank8	アンサラ−・ソ−ド	540 ~ 650	8星特殊任务“命の息吹と死の断末魔”BOSS掉落
	Rank9	禁忌剑アロンダイト	612 ~ 732	9星特殊任务“晴れぬ暗、昙る心”BOSS掉落
	Rank10	ランベントライト	684 ~ 814	10星特殊任务“幻想の华”、“华月の姬君”BOSS掉落
短剑	Rank8	アルマ・ネ−ロ	382 ~ 492	8星特殊任务“命の息吹と死の断末魔”BOSS掉落
	Rank9	隐忌刃スクレ−ブ	433 ~ 533	9星特殊任务“晴れぬ暗、昙る心”BOSS掉落
	Rank10	ジャルディ−ノ	484 ~ 614	10星特殊任务“幻想の华”、“华月の姬君”BOSS掉落
双手剑	Rank8	ドラグヴァンディル	1065 ~ 1155	8星特殊任务“荒れ神”BOSS掉落
	Rank9	ソ−ド・オブ・ダモクレス	1207 ~ 1307	9星特殊任务“暴れ神”BOSS掉落
	Rank10	グラム	1349 ~ 1459	10星特殊任务“略夺者と夺还者”、“邪神战争”BOSS掉落
拳套	Rank8	フィスト・オブ・ブル−タル	412 ~ 512	8星特殊任务“砂と岚の奏鸣”、“闭じる世界と穿たれた男”BOSS掉落
	Rank9	フィンブル	467 ~ 577	9星特殊任务“死と终末を告げる音”BOSS掉落
	Rank10	バオベエ	522 ~ 642	10星特殊任务“鬼神来临”、“邪神战争”BOSS掉落
日本刀	Rank8	アメノムラクモノツルギ	937 ~ 1037	8星特殊任务“坠とした英雄と复誓の大剑”、“闭じる世界と穿たれた男”BOSS掉落
	Rank9	カゴツルベサトノエイザメ	1062 ~ 1172	9星特殊任务“终末の翼と黄金の枪”BOSS掉落
	Rank10	神刀フツノミタマ	1187 ~ 1307	10星特殊任务“鬼神来袭”、“救世の同胞”BOSS掉落
双手斧	Rank8	ソウル・リム−バ−	1245 ~ 1335	8星特殊任务“荒れ神”BOSS掉落
	Rank9	咎绝斧タ−ミネイタ−	1411 ~ 1511	10星特殊任务“幻想の华”BOSS掉落
	Rank10	ナズ	1577 ~ 1687	9星特殊任务“冰の棺とまつろわぬ民”BOSS掉落
单手棍	Rank8	グリダヴォル	622 ~ 722	8星特殊任务“命の息吹と死の断末魔”BOSS掉落
	Rank9	世界树の杖	705 ~ 815	9星特殊任务“晴れぬ暗、昙る心”BOSS掉落
	Rank10	神槌ミョルニル	788 ~ 908	10星特殊任务“邪神战争”BOSS掉落
长枪	Rank8	レ−ヴァテイン	825 ~ 915	8星特殊任务“闭じる世界と穿たれた男”BOSS掉落
	Rank9	连枪ガ・ジャルグ	935 ~ 1035	9星特殊任务“冰の棺とまつろわぬ民”BOSS掉落
	Rank10	エルダ・トライデント	1045 ~ 1155	10星特殊任务“零度の宵暗”、“终末の翼と黄金の枪”BOSS掉落
弓	Rank8	レジグネイション	240 ~ 376	8星特殊任务“雪と极光の小夜”BOSS掉落
	Rank9	フエイルノ−ト	272 ~ 432	9星特殊任务“冰の棺とまつろわぬ民”BOSS掉落
	Rank10	フォルト・アルテミス	322 ~ 498	10星特殊任务“零度の宵暗”BOSS掉落

防具种类	等级	防具名称	最低基础防御力	获得方式
盾	Rank8	ヘパイトス	120	8星特殊任务“砂と岚の奏鸣”首次报酬以及BOSS掉落
	Rank9	シ−ルド・オブ・アイギス	150	9星特殊任务“砂の灵庙と归依せぬ者”BOSS掉落
	Rank10	アンキレ−	200	10星特殊任务“砂雾”BOSS掉落

战斗系统

游戏界面解说



③队友状态。

④各种附加状态。

⑤雷达为中央为玩家操作的角色，蓝色箭头为队友，红点为敌人，橙色大圆点为事件发生位置，圆形雷达右侧为高度尺。

①玩家使用的角色名字。

②左侧图标为角色种族；绿色槽为HP；蓝色槽为MP；黄色槽为耐力。

⑥团队槽。

⑦防御槽。

⑧技能指令列表。

拔刀与收刀状态

两种状态通过短按R键切换，在收刀状态下按□或者△键会马上进行攻击并自动转换为拔刀状态。拔刀与收刀状态的最大差别在于对应的技能，拔刀状态下可以使用的均为该武器对应的剑技；远距离的攻击魔法、使魔攻击、回复以及辅助魔法等只能在收刀状态发动。盾的防御强化效果只有在拔刀状态下才会发生。

道具/队友指令

按下SELECT会在左下角出现道具/指令菜单，方向键的上下为切换道具和NPC指令，L/R键切换道具/指令，□键为使用道具/下达指令。由于打开菜单时无法进行攻击和跳跃，使用道具和魔法一样会出现硬直，因此需要注意使用时机。

MP

剑技与魔法、使魔攻击均需要消耗MP，在不使用剑技与魔法时会缓慢回复，当然也能通过使用道具来回复。随着种族熟练度的提升，获得固定技能与装备技能时可以增加MP上限和回复速度。

耐力

强攻击、滑步回避、加速跑、受身、加速飞行、高速冲刺等动作都会消耗耐力值，耐力值全部耗尽时角色会陷入数秒无法行动的状态，耐力槽在不进行特殊动作以及攻击动作时会自动回复。

防御

R+○为防御，之后只要一直按着R就能持续防御了。但是防御只能抵御来自正面的攻击，除此以外仍然是会收到伤害的，防御中使用左摇杆可以控制防御方向。防御中会出现防御槽，受到攻击就会减少，变成0的话会发生大幅度后退的硬直并且无法防御。防御槽在不进行防御的时候会逐渐回复。

瞬间防御与防御攻击

看准敌人攻击判定出现的瞬间进行防御的话可以发动“瞬间防御”。瞬间防御成功时，该次防御不消耗防御槽，对于连射或多段攻击判定的照射系攻击，在初次攻击时成功发动瞬间防御的话，可以通过连打R+○连续发动。在防御动作中按○键可以消耗耐力槽发动防御攻击。虽然防御攻击需要消耗耐力槽，但是其威力和低级的剑技差不了多少，而且消耗相当低，在MP不足的时候可以作为其中一个攻击手段来使用。

冲刺攻击

锁定了目标的时候，在一定角度内使用旋回冲刺时会自动修正为向目标所在的位置冲刺。冲刺攻击的威力相当高，在近战角色面对拥有大范围近身攻击的BOSS的情况下，冲刺攻击是用作一击脱离的重要攻击手段。

咏唱取消

魔法在咏唱阶段可以使用防御来取消，取消魔法的咏唱不会消耗MP，但是咏唱完成开始发动魔法的时候就无法取消了，虽然这样做会中断施法，但总比顶着受伤的代价强行施法要好。

团队共鸣以及切换攻击的小技巧

团队共鸣（简称UR）时角色的各种数值都会有所提升，而且还能发动角色被动技能中的UR系技能，UR中能够使用切换攻击，但是切换攻击成功发动的话会消耗掉所有的团队槽，因此最好等UR快结束时再使用。普通的切换攻击由于发动硬直非常长，因此命中率不是太高，这里给大家推荐一个小技巧，首先玩家操作角色使用剑技，最好是多段打击型的剑技，在剑技命中并结束前的瞬间快速输入○+△，成功的话就会出现切换攻击的特写，之后按□或者△键切换，此时切换的队友同样会使出剑技攻击，伤害可以大幅度提高，而且切换过程中怪物会发生大硬直，是攻击的好时机。

滑步回避的小技巧

在发动滑步回避的时候大约有3～4帧的无敌时间（以游戏是30FPS算，也就是0.1秒左右），掌握好可以彻底回避掉一部分发生快且持续短的敌方攻击（例如齐格弗里德的剑气），但是对于大范围和持续时间很长的招式（例如大多数BOSS都拥有的近距离全方位爆发攻击）就只能老老实实地防御了。在滑步中按住○键不放可以直接切换为飞行状态（无论步行还是悬浮状态均可，不能飞行的迷宫内和超过高度限制时无效），是一击脱离战术的基本技巧。

异常状态

特定魔法以及附带有异常状态效果的武器会一定几率使敌人陷入相应的异常状态，而敌人的部分攻击同样也会使我方陷入异常状态。每种异常状态都必须使用相对应的回复药进行解除，这些状态在战斗中会非常麻烦，因此更推荐使用可以解除所有异常状态的魔法“**キュア**”或者“**キュア・プレス**”来应对，但是只有消耗型道具可以大范围解除我方全员异常状态。在饰品中有能免疫特定异常状态的效果。

状态名	效果	解除道具	备注
毒	一定时间内HP持续减少，HP归零时直接死亡	解毒の水药、药师の妙药、アスクレピウスの知惠	–
精神疲劳	一定时间内MP持续减少	解毒の水药、药师の妙药、アスクレピウスの知惠	敌方专用
ソードスキル封印	一定时间内无法使用剑技	解放の石、药师の妙药、アスクレピウスの知惠	敌方专用
魔法封印	一定时间内无法使用魔法	解放の石、药师の妙药、アスクレピウスの知惠	敌方专用
咒い	HP、MP、耐力回复量减少，防御力降低	解咒の扎、药师の妙药、アスクレピウスの知惠	敌方专用
痹れ	一定时间内无法行动	消痹の水药、アスクレピウスの知惠	推荐对BOSS技能
バインド	一定时间内无法行动	アスクレピウスの知惠	–
睡眠	无法行动，防御力下降，被攻击后解除	–	–
气绝	一定时间内无法行动	–	推荐对BOSS技能
スロウ	一定时间内移动速度变慢	怜悯の瞳、药师の妙药、アスクレピウスの知惠	–
攻击力ダウン	一定时间内物理攻击力下降	怜悯の瞳、药师の妙药、アスクレピウスの知惠	–
魔法效果ダウン	一定时间内魔法效果下降	怜悯の瞳、药师の妙药、アスクレピウスの知惠	–
防御力ダウン	一定时间内防御力下降	怜悯の瞳、药师の妙药、アスクレピウスの知惠	–
失衡	地面的角色陷入短暂无法行动状态	–	部分BOSS震地攻击时发生

流程攻略

序章

开场动画之后，桐人一行人来到了传说中光暗交错的大陆**スヴァアルト・アールヴヘイム**。之后进入战斗教学，完成后前往“转移门”发生事件，并通过转移门前往空都**ライン**。和城镇中商店旁边的亚丝娜对话后开始播放OP动画，序章结束。

第1章　空翔ける妖精达

在旅馆中会对冒险队伍进行说明，然后就可以在书桌前进行队伍编辑了，现在可以选择的角色为桐人、亚丝娜、莉法和诗乃。此外在旅馆还能进行存档（床）、道具整理（箱子）等整备工作。而在城镇里则可以对玩家操作的角色以及当前队伍的同伴进行装备和技能设定。其他角色则需要在旅馆切换到队伍中才能设定。离开旅馆来到城镇，在酒馆、工房、**グリトニルの塔**、居民区均会发生事件，对城镇设施进行介绍。在所有事件结束后，通过转移门前往浮岛草原**ヴォ-クリンデ**，进行游戏中第一次野外探索。

浮岛草原的地图不算小，地面移动速度有点慢，推荐以飞行作为主要移动手段。另外雷达旁边高度计上的红色标志代表飞行限制高度，高于这个高度会无法使用悬浮/飞行状态而且会强制转换为步行状态，在移动以及战斗时需要不时注意高度。首先往地图指示的橙色点前进，来到一个封闭的入口前发生事件。不过现在暂时无法进入，需要前往农场寻找开门的方法。往地图上新标识的地点前进，途中会遇上大量的杂兵敌人Quasit。在野外战斗时需要注意，本作中杂兵的刷新速度不下于“《无双》系列”，如果只是以推进剧情或者完成任务为目的的话，千万不要沉溺于战斗，适当的时候就用飞行脱离战圈吧。一行人顺利地抵达农庄，中途插入剧情回忆了一行人要对**スヴァアルト・アールヴヘイム**进行攻略的原因。原来



是为了一个有俄国血统小萝莉偶像。

对农家后侧进行调查之后获得"ビルスキルニルの键"，随后在农家里获得"シアルフィの石版"和"古びた日记"。从日记得知，另一半的石板被飞龙叼走了。向北方的浮岛前进，遇上游戏中第一个BOSS双足飞龙Wyvern（Lv103）。结果就是……原本笔者想观察一下BOSS的行动，结果战斗开始3秒后，飞龙就被亚丝娜和诗乃干掉了。战斗后获得"レスクヴァの石版"。

按照指示回到被封住的入口，看见有其他"高级玩家"被守门的怪物围攻，此时出现选项，选择打倒怪物就会进入战斗。敌人为DeepOne（Lv104），攻击模式为跳跃斩和突进刺，同样非常的弱。打倒并触发事件后就可以进入迷宫"ヒュミル洞窟"了。入口东侧与BOSS房间前西侧两个分支的尽头各有一个宝箱，BOSS房间前东侧的分支可以获得开启BOSS房间的钥匙。获得钥匙后在BOSS房间前的对话中选择战斗即可进行BOSS战。敌人为DeepOne（Lv105）和LizardMan x 2（Lv105），攻击模式与野外的一样，基本无法对我们造成威胁。打倒BOSS后进入最里侧房间打开宝箱获取道具就会触发事件，剧情中交代了与本作与前作的联系，最终结衣和斯托莱雅都保存在桐人的NERvGear之中，第一章结束。



▲这就是那只弱得要死的飞龙。

第2章 黒い妖精の世界

从野外通过转移门回到空都ライン，与旅馆旁边的艾基尔对话，事件后莉兹贝特、西莉卡、斯托莱雅、菲利娅加入队伍。之后会要求去酒馆接支线任务，同时城镇内各处也会发生支线剧情（必须把操作角色切换为桐人才能触发）。

支线剧情

・在旅馆内沙发旁发生，同伴为亚丝娜，对话之后与两只史莱姆战斗（其中一只巨大化）。事件结束后可以获得亚丝娜的原创服装。

离开旅馆往西面走，在グリトニルの塔前广场会遇到朔夜、亚丽莎・露和尤金。之后前往酒馆会对支线任务进行说明以及接下第一个支线任务"あの青いのを蹴散らして！"。前往浮岛草原ヴォークリンデ有风车的地域就会发生事件涌现大量史莱姆，打倒30只史莱姆（数量达标的话会在信息栏进行提示）后就可以回酒馆提交任务。在大门那边和诗乃会发生事件。之后前往工房就会出现事件，莉兹贝特和艾基尔在这里开设了分店，从此就可以在这里买卖装备（艾基尔处）以及进行武器的鉴定和强化（莉兹处）了。

支线剧情

・与工房内的西莉卡对话引发事件，事件结束后可以获得西莉卡和莉兹贝特的原创服装。

・调查工房内侧的门会发生桐人、亚丝娜和莉法的料理事件，事件结束后可以获得莉法的原创服装。

离开工房会发生与阿尔戈见面的事件，事件后阿尔戈加入队伍。走到转移门附近会有其他玩家请求救出困在迷宫的同伴的事件，对话中会出现选项"前往救援（助けに行く）"/"拒绝（断る）"，如果拒绝的话会跳过这个事件，选择救援则会对被困玩家进行救援。此前先在旅馆发生事件，莉法会对原创剑技（OSS）进行讲解。前往ヒュミル洞窟最深处的BOSS房间，敌人怪物种类为Empusa（Lv110）、Quasit（Lv108）、Vouivre(Lv109)，打倒大约20只怪物之后救援成功.与被困的玩家发生对话，离开迷宫通过转移门返回城镇可从求助的玩家处获得报酬（愈やしの液药 x 2、理力の水药 x 2）。之后再次接触转移门就会发生事件，本章结束。

第3章 幼き女神

工会"シャムロック"的工会长，ALO里是偶像现实中是科学家、带有俄国血统的12岁萝莉赛文以及其左右手皇登场了。通过转移门前往浮岛草原，在地图中央靠下的石造机关上发生事件，与"シャムロック"的玩家（以及皇）相遇后，前往东面的マグニ遗迹。

支线剧情

・调查空都ライン中央广场的喷水池，发生事件后雷根登场，获知桐人是莉法的哥哥后企图使用曲线救国战略，结果最终败露……



因对话后前往浮岛草原中西侧，到达周围有不少风车的スリパルディ洞窟。进入洞窟后发生事件，克莱因依旧会打开第一道门，在第一个十字路口进入北面的房间，打倒怪物后在宝箱里获得"南の小部屋の键"。在南面的房门前使用钥匙后进入，打倒怪物后在宝箱里获得"十字路の键"。前往下一个十字路口，在南面的宝箱里获得"仕挂け部屋の键"，往十字路口北面前进，在使用"仕挂け部屋の键"后打倒里面的怪物，踩下最深处的圆形机关。回到十字路口往东走，就会发现可以跳上更高高度的喷气机关开启了。之后前往东路尽头取得BOSS房间的钥匙"巨人の键"，之后便可以返回BOSS房间进行战斗了。敌人为Alp（Lv120），主要攻击方式是突进以及连续爪击，中途会出现EvilGtawcer x 2，建议优先把这两只怪物打倒再对付BOSS。战斗结束后从宝箱中获得克莱因梦寐以求的宝物"トントゥの花"，之后返回空都ライン，在中央广场入口附近与シャムロック成员以及另外两名玩家对话收集情报。

来到マグニ遗迹，第一道门会由克莱因打开，之后踩下中间分支路正中的圆形机关，打开东面有很多开关的房间后进入，按正中间的开关会出现宝箱（回廊水晶）。打开门左侧从近到远第3个开关可解锁分支路北面的房间，右侧中间的开关则是推开门前的石像，其他开关会召唤出怪物或者把房门关闭。之后前往分支路北面的房间，在宝箱里取得"力の键"，最后前往分支路西面的房间，用"力の键"打开房门进入BOSS战。敌人为Uruc（Lv115）、Drc x 2（Lv113），主要攻击方式为投掷斧头，亦会以后方滑步回避玩家的攻击。打倒BOSS之后，在迷宫最深处的宝箱获得"古い书物"和"古びた键"。

返回空都ライン并与旅店前的克莱因对话后他会加入队伍。之后在旅店中把克莱因设置到战斗队伍中，再与旅店门前的克莱

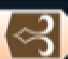
支线剧情

・在工房与艾基尔对话获得无法打开的宝箱，之后再与克莱因对话后场景转移到マグニ遗迹，在BOSS房间与Wyvern x 2（Lv110）战斗。战斗结束后桐人会遇上比迷宫BOSS更可怕的威胁……事件结束后获得桐人的原创服装。

返回旅馆后，朔夜和亚丽莎前来帮忙解读古书并加入成为同伴。离开旅馆后会遇上“绝剑”优纪，操作角色强制更换为亚丝娜与优纪进行决斗。优纪虽然有4条HP，但只要经过一段时间后战斗就会强制结束。战斗结束后优纪加入并获得“シンドリの木槌”、“世界树の朝露”、“愈しの液药×3”。前往工房把木槌交给莉兹可将“古びた键”打造成“グリダヴォルの键”。



支线剧情



・调查工房内侧的门会触发大家一起戴猫耳的事件。

之后前往浮岛草原北部的两个迷宫。这两个迷宫不分攻略顺序。笔者首先前往西北角的ゲイルロズ洞窟。该洞窟只要往西侧前进，打开途中一个机关就能进入BOSS房间。

大 BOSS 战 Ratatoskr（Lv135）

这是游戏中真正意义上首次遇到的拥有4条HP的BOSS。使用物理攻击可对其头部，双翼和尾巴这几个弱点发动进攻，攻击脚部几乎没有伤害。由于双翼和头部位置都比较高，因此推荐盯着尾巴打。BOSS的主要攻击方式为突进和爪击，飞到半空然后突然扑下，喷火横扫这两种攻击方式都有明显的前兆动作，认真观察并不算太难回避。每打掉BOSS一条HP后，它都会进入愤怒状态，该状态下攻击力和速度变高但是防御力减弱，并且新增在玩家脚下升起火柱的招式以及火球攻击。总体来说只要小心观察或者依赖魔法攻击并不是太难。



打倒BOSS后获得启动气流装置的关键道具之一“风の纹章”，同时迷宫东侧的宝箱房间解锁，可以前往那里回收道具。随后前往东北侧的ヒュロッキン洞窟。由于洞窟处于高于飞行限制的浮岛上，因此只能绕道前进。浮岛在洞口地图标识南侧的地方有一处地势较低的地形，这里可以作为登陆点。在洞窟的第一个十字路口南侧拉下两个开关后往北前进，所有分支路上都有宝箱和开关，需要逐个进行探索，在1层北面最后的大房间会与3只新怪物Basilisk（Lv125）战斗，敌人会使用大范围的横扫喷火攻击，虽然攻击力很低不过有点麻烦。全灭怪物后进入第二层。在大房间里打倒4只蜥蜴人后打开房间尽头的开关并原路返回。接着向南面走，途中的门全是只要打倒所有怪物就能打开，但是一层西南方有两个宝箱的房间必须打倒BOSS后才会开启，因此现在先无视它们，直接前往二层的BOSS房间。

大 BOSS 战 Jormungand（Lv135）

这个BOSS的弱点为头部和尾部。攻击模式为三个头同时进行大范围的火焰吐息，以及甩尾攻击和突进等。由于吐息攻击的持续时间很长，因此可以集中火力攻击尾部，甩尾攻击时直接防御就可以了。同样在打掉一条HP后，BOSS会进入攻击强化防御弱化的愤怒状态。

打倒BOSS后获得气流装置的另外一个道具“风の魔力结晶”。同时之前上锁的宝箱房间也打开了，可以返回回收道具。此后如果返回空都ライン会发生莉法的支线剧情。



支线剧情



・在中央广场与莉法对话后场景直接切换到スリパルディ洞窟，前往最深处的BOSS房间，发现虚弱的邪神级BOSS以及企图讨伐BOSS的玩家，之后与玩家进行2对4的战斗。打倒玩家后获悉要收集太阳与月亮石。返回空都ライン，与转移门附近的阿尔戈对话获得情报，之后场景直接跳到ゲイルロズ洞窟。在前往BOSS房间的途中会出现大量杂兵，全部打倒以后获得“太阳の石”，进入BOSS房间后发生剧情并转移到可以飞行的空间内进行BOSS战。Hugin（Lv130）的弱点为尾巴，翅膀防御力极高。战斗以空中战为主，因此大家要适应随时调整高度的战斗方式。BOSS攻击方式有突进，甩尾攻击以及麻痹攻击等，需要注意防御，而且尽量避免正面攻击。打倒BOSS后获得“月の石”。

返回空都ライン，在浮岛草原启动气流装置，打倒Mushus x 2（Lv135）后就可以上升到飞行限制高度以上进入スルーズ遗迹。首先打开南侧通道尽头的开关，可在北面尽头的房间获得“宝物库的钥匙”。打开中央宝物库的门获得“2阶の键”，走到尽头打开房门登上2层。踩下南侧通道中间的机关后进入西侧房间尽头打开开关，之后进入北面的通道启动转移门。途中杂兵非常多，可以用来快速提升一下各个角色的熟练度。之后会进行大BOSS战，在此之前可以通过转移门返回空都ライン进行战前准备。

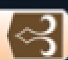
大 BOSS 战 FeFnir（Lv150）

敌人的攻击力相当高，接近战会使用判定极大的突进，回旋攻击，以及波及全范围且只能防御的护体风暴；对付远距离的招式有高速突进，展开魔法阵的连续火球（假如没有装备盾牌进行防御会直接打掉全部防御槽），在角色位置引发的龙卷风以及暗属性的高威力吐息等招式。BOSS的弱点为翼和尾部，推荐以魔法等远距离手段进行攻击，看见BOSS使用风暴和暗属性吐息时马上使用高速冲刺进行接近战，并且抓住机会对弱点使用切换攻击。

打倒BOSS后浮岛草原北面的转移门变得可以使用，并且开放新的野外地图砂丘峡谷ヴェルグンデ。回空都ライン后会有多个分支剧本发生。



支线剧情



・在完成了太阳石、月亮石剧情的情况下，与道具店旁边的莉法对话，场景切换到邪神怪物处，在邪神怪物的石板上装上两块石头之后，邪神怪物复原为NPC女神エイル，并与莉法发生桐人争夺战。事件结束后再次与道具店旁边的莉法对话引发海底宫殿事件，并获得莉法的支线剧情奖杯。

・调查旅馆的沙发会发生斯托莱雅的内衣礼物事件，有福利CG而且可以获得斯托莱雅的原创服装。

・在中央广场的一个路灯旁边遇到斯托莱雅并触发事件，之后获得菲利娅的原创服装。

・中央广场的门前会发生结衣与西莉卡的捉迷藏事件，有事件CG。

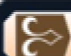
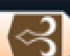
・调查喷水池前面的长凳会发生阿尔戈的求助事件，事件后获得1000金钱作为报酬。

・在工房处有祭典事件，对象为西莉卡、亚丝娜和莉兹贝特，可以看见浴衣立绘，而且无论先后顺序都可以把三人的事件全部触发完。

此时在酒馆可以接联机任务、特殊任务以及进行自建角色的编辑，同时也会追加更多的支线任务。通过转移门来到砂丘峡谷ヴェルグンデ，把地图上标注的地方全部逛一圈（迷宫只要路过门前发生对话就可以，无须进入，进入了大多也是被第一个门堵在外面），返回空都ライン并在中央广场附近发生尾行者的事件后进入下一章。



第4章 影缠う、赤毛の少女

 支线剧情 

・与中央广场的朔夜对话会触发带路事件。

通过转移门来到沙丘峡谷，前往地图上标识的4个地点后发生事件，众人决定从南部开始对每个迷宫进行攻略。首先来到最南面的**ランドグリーズ**遗迹，但发现这里大门紧锁无法通行，之后来到**ヘルムヴィーケ**洞窟。虽然是环状路线，但是由于东路有无法跳上的高台，因此需要从右路前进。途中会经过需要全灭怪物才能进入的房间，之后来到西北角的L型通道尽头，打开开关启动可以跳上高台的气流装置以及取得BOSS房间钥匙“**ゆりかごの键**”。BOSS为DeepOne（Lv165），会不断召唤蜥蜴人杂兵（有限数量），但是战斗方法仍然和以前无异。打倒BOSS后在尽头的宝箱获得“**ホーンのピース**”。回到沙丘峡谷，由南往北的第3个提示点处，可以看见一个银色的宝箱放在气流发生装置的后面，并且从对话中得知停止气流发生装置的机关在不远处。在气流发生装置稍北的地方有一个很多蝎子怪物的浮空平台，平台中央有机关，选择调查之后会进入BOSS战。BOSS为Apophis（Lv155），实力并不强，但是接近战会使用附带麻痹效果的攻击，以远距离的魔法攻击为主可以轻松将其打倒。打倒BOSS后气流装置就会停止，从宝箱里取得“**ヴァナディースの键**”后回到地图南端的**ランドグリーズ**遗迹。用钥匙打开第一道门，之后打开南端的开关，全灭北端房间的敌人可打开BOSS房间开关。BOSS是Girtablulu（Lv175），虽然攻击力不强但是防御力很高。打倒两只蝎子杂兵后再对付BOSS会更加轻松。之后在房间尽头取得“**ゲフンのピース**”，前往最北面的迷宫，桐人再次发觉有尾行者，剧情动画后进入**ロスヴァイセ**洞窟。

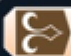
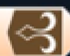
第一个房间只要打倒所有



怪物就能通过。之后前往南端打开BOSS房门的开关，BOSS为Spartoi（Lv165），这只强化版的骷髅兵使用长枪，攻击方式为突刺和连续横扫，一定几率附带诅咒效果。旁边的骷髅杂兵会补充但有上限，可以全灭，只要注意飞攻击就没什么问题了。打倒BOSS后获得“**マルデルのピース**”，在获得三个重要道具的同时还会获得“**オーズの键**”。之后发生事件返回空都**ライン**。事件之后，队伍强制变为桐人、亚丝娜、莉法三人。通过转移门前往沙丘峡谷，前进后不久发生事件，红发的少女被怪物包围，一行人进行救援，与Harpy×3（Lv180）进行战斗。虽然敌人等级很高但实力很弱，胜利后桐人认出这位名叫蕾茵的少女就是尾行者，剧情后本章结束。

第5章 光と暗のパラドックス

首先是一段现实世界的剧情，桐人兄妹在电视上看见七色的报导。之后回到ALO与蕾茵触发事件。之后可在空都**ライン**触发支线剧情。

 支线剧情 

・工房里有莉法、诗乃和结衣的祭典事件。
・道具店附近与菲利娅对话会发生桐人和莉法的兄妹剧情。
・在酒馆与工房之间的亚丽莎对话发生月光镜剧情。
・调查狮子型喷水池会发生导航妖精托莱雅的事件，逆骚扰。
・调查中央广场城门会发生莉兹贝特与菲利娅的温泉事件。



这里必须先去南端打开气流装置的开关才能进入BOSS房间，可以绕行一圈顺便回收道具。BOSS是Golem（Lv195），会有骷髅兵和石像兵作为杂兵轮番出现，只要把第一只石像兵打倒就算完成战斗了。石像兵防御力非常高，而且有十字拳作为近战招式，所以推荐以魔法战为主。之后在最内侧获得关键道具“**エルドフリームニルの锅**”，离开洞窟回到奇怪男人处把锅交给他。把“**エルドフリームニルの锅**”交给NPC后前往西南部的**ジークルーネ**洞窟，在通道尽头遇上之前的奇怪NPC并打开隐藏的通道。顺着通道一直前进，中间遇到的门和东侧的门均需要全灭房间内的骷髅兵才会打开，在东侧房间的尽头打开开关，然后前往BOSS房间。

与转移门旁告示板后面的NPC对话。通过转移门来到沙丘峡谷，与西南侧巨大龙骨旁边的奇怪男人对话，得知需要“**エルドフリームニルの锅**”。来到西北侧的**ヴァルトラウテ**洞窟，洞口位于岩桥的一端，并不在地上，这点要注意一下。使用“**オーズの键**”打开第一道门。然后向北走，在北端尽头取得“**中央の间の键**”，接着前往西侧尽头打开开关，之后前往中央房间，途中会触发与蕾茵的事件。用钥匙打开房门全灭杂兵后，在尽头打开2层门口的开关，然后前往2层。

大BOSS战 Bergrisi（Lv205）

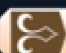
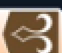
该BOSS虽然比较迟钝，但是攻击力相当高而且正面防御力非常强，弱点为腹部和尾部，后腿防御力也不高。攻击方式有突进，前脚砸地，巨体压杀，全身喷出气体攻击等，都是大范围攻击，尤其是气体攻击，判定范围远大于目测，因此近战的时候要随时注意防御。愤怒后会有砸地产生石刺的攻击，这招可以潜入其身下回避，同时也是攻击的好时机，而压杀攻击会使地上的角色出现失衡状态，需要跳起应对，如果有回城进行过装备上的强化，那么攻略难度会大幅度降低。多用魔法也会比较简单，此外，虽然攻击效果很差，但是攻击其带有甲壳的部位可以将其破坏掉。

打倒BOSS后启动最里侧房间的开关，停止气流装置开放沙丘峡谷最后一个迷宫。按照提示前往西北角的迷宫入口，进入**ゴンドゥル**遗迹。全灭房间的怪物后前往西南部的房间打开开关，然后再打开中央通道左侧的开关，接着前往西北部房间拿到“**奥回廊の键**”，最后在通道北端尽头打开通往2层的大门。来到第2层，打倒正面的石像兵（可以用魔法等远距离攻击完胜）后南北两侧的门就会打开，进入两侧的房间分别打开开关就能一直前进到BOSS房间门前，这里有转移门可以回城镇整理装备或者调整队伍，用之前获得的钥匙打开房门就会进入BOSS战。

大BOSS战 Hildisvini（Lv225）

这场BOSS战会返回野外进行。BOSS的弱点为围绕在身边的四个水晶、双手以及头上的王冠，弱点属性为水，单手棍和拳套等打击系武器对其有特效，所以非常推荐带上水精灵的亚丝娜进行战斗。BOSS虽然体型巨大，但是活动非常激烈而且动作很快，比较难盯着固定位置进行攻击，初见时会比较棘手。攻击方式有连续拳击，拍掌，高速旋转攻击，喷沙和落石。愤怒后拳击和落石的速度和次数都会增加，如果控制不好可能会被秒杀。头上的王冠可以破坏，破坏后可以获得“**幽のナックル**”。

打倒BOSS后西侧的转移门可以使用，并且追加新的地图环状冰山**フロスヒルデ**。此时返回空都**ライン**可触发分支剧本，前往环状冰山**フロスヒルデ**发生事件后进入下一章。

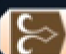
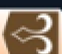
支线剧情

・在中央广场旁的路灯旁遇上斯托莱雅，发生西莉卡的烦恼事件。
・调查中央广场的城门，发生诗乃和菲利娅的礼物事件，获得道具“精力スムージー”以及诗乃的原创服装。

第6章 三刃骑士団との攻防

把地图上提示的地点都走一次，由于地图的飞行高度限制很低，因此各处都需要绕行或者直接步行。随后通过转移门回到空都ライン发生事件，并有过场动画。之后场景转移到旅馆，离开旅馆会发生事件并再次遇上赛文和皇。往前走一段会再发生事件，艾基尔和莉兹贝特的店追加新商品。前往工房对环状冰山的攻略进行探讨后再次进入工房，与赛文谈论VR世界可能会超越现实世界的事以及“云大脑（クラウドブレイン）”的概念。



支线剧情

・在工房里会发生菲利娅、斯托莱雅的祭典事件。

通过转移门前往环状冰山发生事件，得知西面的迷宫会有各种宝物。之后前往地图标识的迷宫入口，进入アトリーズ洞窟。稍作前进就会触发发现蕾茵尾行的事件。往西面前进，在一处紧闭的房门前与三个玩家对话，选择帮助她们后需要打败门内的BOSS。BOSS为Spartoi（Lv242），除了攻击力和HP比以前高以外基本没有长进。将其打倒之后会再出现3只Spartoi（Lv245），由于这次数量较多，战斗的时候就需要小心了。完成战斗后在房间尽头打开开关启动气流装置，在另一侧取得“宝部屋の键”，之后就可以往北前进进入BOSS的房间。BOSS依旧是上级骷髅兵Spaltoi（Lv248），这次战斗会随着时间的经过会出现增援，最终要与3只Spaltoi战斗。完成战斗后在房间尽头打开宝箱时发生对话，之后回到东南角，用钥匙打开宝物间的房门，打开宝箱却发现是空的。离开迷宫后再次发现蕾茵在尾行，返回空都ライン的工房发生事件，与赛文谈论偶像与游戏。回旅馆一次并返回工房后再次与赛文发生剧情，接着前往转移门，发生事件后获得“サズの键”。通过转移门前往环状冰山，根据地图上的提示点前往ノルナゲスト遗迹。

使用之前的钥匙打开第一道门，西北的两个门可以直接打开，去东侧的房间打开开关后就能前往北侧的BOSS房间了。BOSS为Co-Walker×3（Lv280）和Kobolt×3（Lv275），其实就是大锤兵，小心应战即可。打倒所有怪物后救出房间深处的玩家，获得一本书以及在宝箱里获得一个不是稀有道具的素材。离开BOSS房间后，又发现蕾茵在尾行（都第几次了）。事件结束后返回空都ライン，之后蕾茵正式加入队伍并且得到环状冰山中央机关的情报。

与道具店旁边的玩家对话，获悉环状冰山机关的情报。之后与中央广场的玩家对话，得知“ブリューナクの辉石”必须要在酒馆中完成委托任务才能获得。在酒馆接下“骏马を狩れ”的任务，前往环状冰山东部地图标识处打倒15只Hippogriff（Lv240）。敌人主要以旋回突进攻击为主，提示讨伐数量达标后就可以返回转移门了。回到空都的时候发现シャムロック的成员也在找寻“ブリューナクの辉石”的获得方法。去酒馆报告任务，获得“ブリューナクの辉石”，离开酒馆发生剧情，蕾茵发现有东西忘在酒馆了。事件结束后再次回到环状冰山，向西南部地图上提示的位置前进并遭遇BOSS。

大BOSS战 Lindwurm（Lv265）

BOSS虽然有4条HP但是防御力并不是很高，攻击方式主要为前向飞扑和飞上半空喷火。战斗虽然在野外地图，但是由于飞行限制的关系，基本上还是以陆战为主。打倒BOSS后它会再次复活，在桐人对其使用“ブリューナクの辉石”之后BOSS消失。

前往新出现的南侧地图提示地点进入ヘルテイト洞窟。第一个门只要全灭怪物就能打开，然后绕到南侧通道踩下开关，注意这里的宝箱是宝箱怪，击破后可以获得2000金钱。打开西南角的开关启动气流装置前进，踩下北面的开关后前往中央房间，中途在西面的分支路上获得“广间の键”。进入中央房间，全灭小恶魔后在房间尽头获得“北回廊の键”，返回的时候会涌现大量敌人，如果打不过可以考虑逃跑。使用“广间の键”和“北回廊の键”打开门后来到2层，在第一个十字路口往北前进打开开关，然后往西走打开通道南侧的机关（北侧那个会出现怪物）。返回之前的T字路口位置往南走，前往西面尽头踩下开关，原路返回通过第一个十字路口后往南走来到最东侧的房间尽头获得“守护者の键”。前往最南侧用“守护者の键”打开BOSS房间。

大BOSS战 Nidhogg（Lv310）

BOSS是之前三头龙的强化版，弱点为尾部，身体部位则比较硬，集中攻击背部可破坏部位，破坏后会掉落日本刀。BOSS的主要攻击方式有回旋甩尾攻击，正面大范围的喷火，附带麻痹效果的尾巴拍地，对周围造成失衡效果的三连跳跃砸地攻击，愤怒之后会追加喷火突进。由于喷火范围很大而且攻击力高，从各方面考虑都是绕到侧后方攻击比较好，这种战法需要重点防御其两种尾巴攻击，由于有明显的出招前兆，只要注意防御就好。

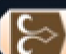
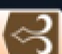
打倒BOSS后在房间尽头的开关前会有对话，从扳下开关后出现的宝箱中获得”レーギャルンの匣”。此时皇与シャムロック的玩家出现并发生剧情。离开迷宫后继续前往下一个地图标识的位置，使用刚才获得的”レーギャルンの匣”把冰封的瀑布融化掉，进入瀑布后的迷宫フロージ遗迹。将分支路线两侧大房间的敌人全灭后进内部打开开关，之后来到中间通道发生剧情，遇上皇与シャムロック的攻略玩家，皇会对桐人提出决斗请求，操作角色强制切换为桐人进行决斗。皇的等级是330，打掉其2条HP就会强制结束战斗。如果之前有练过桐人的话，使用双剑的剑技“防御反击”可以迅速完成战斗。剧情后皇发现了桐人队伍里面的蕾茵，并称呼她为“骗子”，听过其缘由之后桐人一行人决定暂时返回艾基尔的工房。虽然诗乃等人反对蕾茵继续留在队伍里，但是桐人表示相信她。离开工房之后发生事件，众人决定继续攻略フロージ遗迹。回到迷宫，在中部有三条分支路口的西侧房间末端踩下机关，然后从中路就能来到BOSS的房间。

大BOSS战 Lindwurm（Lv340）

虽然为龙型BOSS的强化版，但攻击方式和弱点都与之前区别不大。BOSS的正面攻击力较高，因此不推荐执着攻头，新增了原地起飞并落下的震地攻击，这招带失衡效果。较低频率发生的咬

第7章 嘘

剧情事件结束后会在工房开始自由探索。

支线剧情

・调查中央广场的长凳，发生斯托莱雅和蕾茵的购物事件。
・调查工房内侧的门，与西莉卡和亚丝娜发生冰封门的事件。

噬攻击如果能够防御下来的话是对头部攻击的好机会。愤怒后的向后起飞接前扑的攻击威力和范围都变得很大，即使装备了盾牌也只能防御两下，而且连续被命中两次就会挂掉，所以必须回避或者使用即时防御。BOSS剩下一条HP并愤怒的时候会发动飞在半空的超大范围喷火，地上留下的火焰也有伤害，必须远离或绕到其身后回避。

打倒BOSS之后获得“ヴィーザルの纹章”，在打倒BOSS后的对话中得知只要将其拿去安装在环状冰山中央的机关处就可以解除飞行高度限制。此后马上会再次进行BOSS战，所以要视乎队伍的状况考虑是否回到城镇存档和进行整备。来到地图提示的中央机关处出现选项，选择第一项会安装道具并进入BOSS战。

大BOSS战　Grendel（Lv345）

BOSS的弱点为背部、腹部和尾部，背部可以破坏。只要避免进行近距离正面攻击就基本可以无视BOSS的突进攻击，大范围的近距离全方位喷气攻击有明显的发动预兆，注意防御即可，要注意这招无法使用反击技进行反击。在集中攻击侧后方时需要注意BOSS针对后方的攻击招式，往前趴和全方位中距离的连续冰柱虽然威胁不大，但会对近距离的目标造成震地失衡效果，导致我方也无法攻击。愤怒时攻击力大幅度提升且攻击频率增加，会一瞬间夺取玩家大量体力。另外这个BOSS的HP非常多，最好能够全员带上Rank5的武器再来挑战。打倒BOSS后发生剧情返回空都ライン，所有野外地图解除飞行高度限制，本章结束。



第8章　交错する想い

在空都ライン进行对话之后可以自由行动。酒馆里会增加支线任务和特殊任务，此时可以触发支线剧情。

支线剧情

・在中央广场大门前与诗乃对话，发生与诗乃两人攻略大型北欧神话副本的事件，中途会进入ヘルムヴィーケ洞窟，遇上被囚禁的洛基。这里可以选择是否帮助洛基。由于是一连串的连续事件，并且这个选项会影响之后诗乃的支线剧情，笔者在这里选了不帮助。

・在中央广场边缘的长凳处与亚丝娜对话，发生工会“睡眠骑士（スリーピング・ナイツ）”自我介绍并请求桐人与亚丝娜协助攻略活动BOSS的事件，这是连续事件的开端。

之后需要对解除限制后的各层地图高处迷宫进行攻略。地图上均有2个提示点，攻略顺序不限，笔者首先来到环状冰山东南侧的**スキールニル**遗迹。高度限制解除之后，高处迷宫的杂兵怪物等级在300级以上，BOSS也会大幅强化，所以推荐大家最好提升一下熟练度，并使用Rank5以上的武器进行攻略。首先前往西南方的房间里踩下开关，然后前往东北部的分支路，全灭房间的敌人后扳下最内侧的开关打开东南部的门。之后往东走，在尽头房间的银色宝箱里获得“锻炼场の键”，用它打开南部BOSS房间的门进行BOSS战。BOSS为Lindwurm（Lv380），之前已经遇到过多次，除了攻击力防御力HP量大幅度提高以外攻击方式和以前没分别。本战中，敌方还有两只高级骷髅兵助战，在攻击BOSS前最好先把骷髅兵解决掉。打倒BOSS后获得“白のオーブ”。

接着来到旁边的**スキルヴィング**洞窟。先一直往南走到第二个十字路口，在西面分支银色的宝箱内获得“南回廊の键”，继续往南使用钥匙打开门后在通道尽头打开开关。接着往东走，在东侧十字路口往南，打倒房间内3只石像兵后打开尽头的开关，最后进入最东侧的BOSS房间。兽型BOSS Bergrisi（Lv380）也是之前就挑战过的家伙，弱点仍然为腹、背和尾部，弱点属性为水。攻击方式和之前相比并无增加，连续全方位石柱攻击范围比以前更大，但是最具威胁的攻击依然是突进和翻身倒地。愤怒后会有三连快速突进。BOSS战地图很小，注意不要在墙壁的位置卡住视角。打倒BOSS之后获得“青いオーブ”。



一个区域的迷宫打通之后返回空都**ライン**时会与赛文发生剧情。来到艾基尔的工房，与赛文谈论起蕾茵的事情，赛文表示她对蕾茵并没有什么印象。登出之后，桐人与亚丝娜约会时看见街头有偶像演出，桐人对这名偶像感到有点眼熟。之后回到ALO继续进行攻略，前往沙丘峡谷东面标识的**ヘルヴォル**遗迹。首先来到最东侧的房间，从银色宝箱里获得“藏の键”，这里每打开一个宝箱都会刷出一波怪物。在东南角的小房间中使用“藏の键”，里面是50000金钱，然后去北端房间打倒狮鹫后进入房间最内侧打开开关，西北角的BOSS房间解锁。BOSS是龙形的Ratatoskr（Lv370）加上两个石像兵，其弱点和攻击方式都和以前没有变化，只要角色的各项熟练度都有一定水准的话，打倒BOSS只是时间的问题。打倒BOSS后获得“赤のオーブ”。

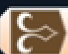
接着来到西面的**フレック**遗迹。进入前方的房间打开开关后往东前进，把东面房间的怪物全灭之后开门继续前进，在最北端的通道前打倒守门的石像兵后踩下开关。来到BOSS房间前。这次的BOSS是Hildisvini（Lv370），战场强制转移到野外，和之前第二层的BOSS一样，四个浮游的水晶以及手臂是弱点，单手棍、拳套等打击属性武器以及风属性攻击对其有特效。BOSS的攻击方式依然是拳击，拍掌，十字拳，召唤石块等，多了一招威力极大的头槌，对于要部位破坏的玩家来说需要注意这一招。破坏王冠可以获得拳套，不过BOSS体力非常多，要做好长期战的准备并注意复活NPC队友。打倒BOSS后获得“黄のオーブ”。

最后前往浮岛草原。首先来到北面的**モージ**遗迹，打开西面两个房间的开关，再打倒闸门前的蝎子就能来到BOSS房间前。BOSS战强制转移到野外，BOSS是VidoFnir（Lv380），为FeFnir的异色版本。和FeFnir相比攻击力大幅度提升，但是防御力比之前的几个BOSS要弱一些，弱点为翅膀和尾巴，其魔法防御力较高但是物理防御力很弱。攻击方式有回旋甩尾、爪击、来回突进、在玩家脚底产生龙卷风、护体风暴，暗属性吐息和连续火球等，对于接近战来说威胁比较大的是甩尾和突进，另外难以回避、几乎无法完全防御的连续火球威胁也相当大。愤怒后大多数攻击会达到一击半条HP的威力，但是此时BOSS的防御力也会变得很低，抓住机会攻击能给予BOSS巨大的伤害。打倒BOSS后获得“黒のオーブ”。

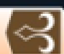
来到地图上西面标识的**ウル**遗迹。东南角房间的其中一个宝箱是宝箱怪，踩下中间通道旁边房间的开关打开通道的门，再打开银色的宝箱取得“奥广间の键”后就能前往BOSS房间了，这里还有一个通常宝箱是宝箱怪。这里的BOSS是Nidhogg（Lv365）并配有两只人造人型怪物作为护卫，建议优先把杂兵清除掉再对付BOSS。BOSS和以前相比多了前方扩散飞石攻击和在角色脚底召唤石刺进行攻击，不过威胁最大的依然是一定几率眩晕的回旋甩尾攻击和带麻痹效果的尾巴砸地，BOSS攻击力不高，防御力也只是一般，是一连串BOSS战中最简单的一个，推荐大家从这里打起比较好。打倒BOSS后获得“绿のオーブ”，之后返回空都**ライン**进行休整。

前往环状冰山中部偏南的迷宫**シグムンド**遗迹，把之前获得的6个宝珠安装在大门上打开大门，路上东侧的房间虽然有3个银色宝箱但全是宝箱怪，而且还会喷出带睡眠效果的气体。一路往南，打开东南侧小房间的开关，之后到南部的房间尽头打开开关，接着来到西面最大的房间，里面会出现恶魔和骷髅兵，全部打倒之后就打开通往2层的门。来

到第2层，到达十字路口后先前往北面通道尽头的房间打开开关，途中的房间只要打倒全部敌人就可以开门，然后来到东面尽头的房间踩下开关并拿到分支路上小房间的宝箱，最后前往南端，通往BOSS房间的通道中间有可以回到城镇的转移门，这里建议返回空都**ライン**进行整备并触发与西莉卡的支线剧情。



支线剧情



・前往工房与西莉卡对话，之后前往环状冰山进行副本攻略并与飞龙型的Munin（Lv430）战斗，敌人虽然高达430级但其实能力很低。击破BOSS前会发生事件，毕娜帮西莉卡挡住了BOSS濒死的一击，陷入了死亡倒计时的状态。回到空都**ライン**之后和转移门旁边的阿尔戈对话，得知可以从女神处获得金苹果，也许能解除毕娜死亡倒计时的状态。两人到达后女神的丈夫告知他们女神被巨人夏基绑架，之后二人前往**スルーズ**遗迹2层救援，首先去西侧房间与ThialFi（Lv435）战斗，这个BOSS的攻防同样不是很高，但是要小心其三连斩会有一定几率出现附加DeBuff效果，另外由于其招式位移较大且本身身形较小，强力的反击技能无法确保命中率。胜利后到背面的房间救出女神，但是返回的途中遇上了变身为第二形态的ThialFi（Lv435），再次进行战斗。这次是可以飞行的野外战斗，BOSS的突进和拳击会附加无法使用剑技的效果，这对于以剑技为主的桐人来说相当不利，此外BOSS还有睡眠攻击，因此就算BOSS攻击力不高也不要大意。战斗之后顺利获得金苹果，解除毕娜的异常状态。回到空都**ライン**后前往中央广场与西莉卡对话，可以发生与西莉卡的最终支线剧情，并获得西莉卡支线剧情的奖杯。

整备完成后返回**シグムンド**遗迹2层，打开BOSS房间，转移到野外进行BOSS战。

大BOSS战 Heidrum（Lv420）

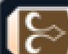
这个BOSS就是一条大鱿鱼，弱点为头部打开之后里面的女性，弱点属性为火。其头部外壳非常坚硬，使用回旋冲刺攻击的话BOSS非常容易处于倒地状态，此时可以对其弱点进行集中剑技攻击，因此基本思路就是平时多用火属性魔法进行远程攻击，当BOSS头部打开（打开前会发出叫声）时就使用冲刺攻击等强力招式对弱点进行打击。BOSS的触手攻击会附带睡眠效果，而且这招有多段攻击判定，非常容易使防御崩溃，需要小心回避。另外BOSS的攻击还会附带减速和魔法效果下降等DeBuff。远程攻击方面，需要回避BOSS把整个身体横起来然后从触手处发射的冷冻光线，这招攻击力极高，此外头部内的女性也会发射冷冻光线以及带有一定追尾效果的冰块攻击。头部缓慢打开时会放出全范围的冷气攻击，防御住的话就是反击的好时机。

BOSS战结束后，里世界区域岩块原野**ニ－ベルハイム**开放。接着皇出现，对于桐人一行攻略速度领先于**シャムロック**虽有不甘，但表示这只不过是其中一个中途站而已。桐人一行返回艾基尔的工房进行攻略成功的庆祝聚会，席间桐人又陷入了喜闻乐见的修罗场，之后赛文乱入，蕾茵表示出对赛文的关心，诗乃对桐人表示蕾茵肯定隐瞒着什么，桐人则说服诗乃相信她。

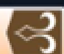


第9章 里世界へ

本章开始之后会有大量分支剧情，而且多半都要桐人以及分支剧本对应的角色二人进行BOSS讨伐，因此最好先给莉兹贝特、亚丝娜、优纪、诗乃换上强力的装备并适当刷刷熟练度。

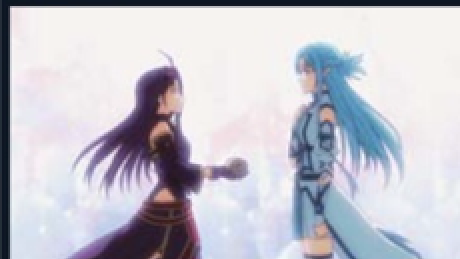


支线剧情



・在工房与莉兹贝特对话，莉兹贝特发现了古代戒指的制作任务。与NPC对话后直接前往**スルグ**洞窟，首先前往东面通道打开开关，然后前往中央最大的房间，打倒房间内所有怪物后闸门打开，来到2层。全灭第一个小房间的怪物并打开闸门后发生剧情，接着去西北第2条通道尽头打开开关，最后进入南方的BOSS房间。BOSS是龙形的Lindwurm（Lv430），是大家的老朋友了，虽然等级高达430但是攻击力和防御力都不高，因此即使队伍中没有补血的角色也基本没有威胁。使用桐人二刀流的防御反击技能很快就能将其打倒。打倒BOSS后发生事件，获得重要的道具“**アルフの羽**”。回到空都**ライン**后再次来到工房与莉兹贝特对话继续剧情，两人取得“**アルフの水晶**”后触发了陷阱，接着遇上了BOSS。BOSS为Bergrisi（Lv430），不过这次的HP非常少（虽然显示上依然是4条），攻击力也很贫弱，不需要花什么功夫就打倒了。取得“**アルフの水晶**”后返回空都**ライン**并前往工房门口即会引发剧情，莉兹终于把古代戒指完成了，获得装备“光水晶の指轮”。

・之前触发过沉睡骑士自我介绍的事件的话，来到中央广场边缘的长凳旁与亚丝娜对话，和优纪等沉睡骑士成员会合后直接来到迷宫**ノルナゲスト**遗迹。来到BOSS房间前发生剧情，BOSS房门被同样计划攻略的**シャムロック**工会成员封锁，优纪决定直接打倒他们进入房间。这里只要快速打倒几个玩家角色即可发生剧情，桐人的伙伴们抵挡住**シャムロック**，桐人、亚丝娜与沉睡骑士团员进行BOSS攻略。Skadi（Lv480）这个人型BOSS并没有弱点或者防御坚硬的部位，弱点属性为暗。攻击方式有发生较快的纵向光束攻击与带有追尾效果和封印技能与魔法的横向扩散光束。BOSS愤怒之后普通光束攻击变成三连发，且攻击力变得很高，而最大威胁则是BOSS向天发射光束之后，在玩家附近空间发动的高威力全方位光束攻击，由于发动动作不显眼，对于主要以接近战为主的桐人和优纪是极大的威胁。BOSS的攻击会附加MP减少和各种DeBuff效果，需要小心应战。获胜后返回空都**ライン**，再次与中央广场的亚丝娜对话，引发优纪真实身分的事件，之后强制操作亚丝娜与优纪进行战斗。优纪的攻击力不算高，只要注意使用回避、防御和回复，胜利也只是时间的问题。战前推荐把魔法里的全体回复替换为发动时间较快的自身回复。事件后亚丝娜和优纪获得原创剑技“**マザーズロザリオ**”，不过由于消耗MP高达2000，所以即使获得也有可能无法发动。



・之前与诗乃发生过北欧大型副本任务的话，在中央广场的大门前与诗乃对话，剧情后进入迷宫**ユルグ**遗迹。打开东南侧房门后发生剧情，来到地图中央两个有机关的房间打开机关，接着来到北面的房间，与Hel（Lv450）进行战斗。BOSS的弱点属性为光，攻击力不是很高，但会附加中毒、诅咒、攻击力下降、防御力下降等各种DeBuff。攻击方式有冲撞，右掌横挥，三连刺针，带毒雾的回旋攻击，从身体喷出毒雾并突进，暗属性爆发，暗属性光球攻击等，攻击模式非常丰富，必须稳扎稳打。BOSS带有部位破坏。胜利后来到东侧的房间，与Loki（Lv480）战斗，这家伙全身被铠甲覆盖，只有背后的轮是弱点，弱点属性同样是光。其主要攻击方式是平面全方位暗属性光弹，二连装暗属性光弹连射等，对于接近战来说是毫无威胁的攻击方式。对接近战有威胁的是两侧鞭状武器的突刺，会附加禁锢和攻击力下降的效果。由于其攻击方式不多而且攻击力同样不高，实际上比前一场战斗还要简单一点。打倒BOSS之后，从奥丁处获得饰品“**メダリオン・オブ・ニヨルド**”。

通过转移门来到岩块原野**ニ－ベルハイム**，然后返回旅馆触发剧情，与结衣和斯托莱雅讨论攻略风格。来到工房发生剧情，蕾茵问起最近赛文有没有在工房里出现的事情，另外还谈到自己家境不好要打工的事。接下来通过转移门去岩块原野，分别对地图上标注的4个迷宫进行攻略。攻略无特定的顺序，可以自由地选

择先后顺序。西南面的是グンスラ-の迷宫，通过传送点进入第2个区域，打倒所有怪物后打开房门前进。分支路的北端有两个宝箱，再通过南端的传送点到第3个区域。到达第3个区域后首先回头打开北端的机关，通过房间的门来到中央十字路口，然后前往西侧房间的尽头打开BOSS房间的门，进入南端的房间进行BOSS战。BOSS为HeavyGuardian x 4（Lv480），其实只能算是高级杂兵战。敌人与平时在迷宫遇到的守卫骑士没什么差别，如果有Rank6以上武器打起来非常轻松。全数打倒之后在房间尽头操作开关并触发剧情，众人发现迷宫门前的红色灯光已经熄灭，之后发生赛文的演唱会事件，接着继续对岩块原野的迷宫进行攻略。进入岩块原野不久就会发生事件，从其他玩家处获悉只要不断打开迷宫里的机关，就能弱化中央塔的BOSS。



东南面的是スリ-ズの迷宫。踩下第一个开关打开目前房间的门，全灭房间里面的所有怪物才能继续前进。通过传送点来到最南侧的区域，通过东北角的传送点来到中部区域。进入西侧房间，踩下中央的开关可打开北面房间的门，从北面房间的银色宝箱处获得“番兵の间の键”。通过传送点回到中间区域，从东北角的传送门来到北面区域。从东北角的传送点来到东北侧的BOSS房间前，以“番兵の间の键”打开BOSS房门进行战斗。这次BOSS战同样是和大量高级杂兵战斗，分别为Lemures（Lv480）、Hippogriff（Lv480）、Cockatrice（Lv480）。狮鹫型的怪物HP比较多，总体来说只要注意不要礼貌然前进就可以轻松灭敌。胜利后进入房间尽头扳下开关。

西北方向的是フィンブの迷宫。南部房间的传送点通往北部区域；中部房间的传送点通往南部区域；北部房间的传送点通往西部区域。首先往北走扳下开关打开BOSS房间的门，然后南下，打倒所有杂兵开门后通过南端的传送点来到中央区域的BOSS房前面。BOSS为Mushus（Lv480），其实就是一只强化版的双足飞龙，其HP每减少1/3就会出现两只兽人杂兵。打倒BOSS后扳下房间尽头的开关，再次削弱了中央塔的BOSS。

东北方向浮岛处的是ギョルの迷宫。进门后首先回头在门后方小路尽头踩下开关，接着一路走到尽头，通过传送点来到西端。走到西北小路尽头扳下开关才能进入传送门前方的房间，全灭房间里的怪物继续前进，通过尽头的传送点来到地图南侧，上侧分支路尽头有一个宝箱，传送点旁边的BOSS房间可以直接进入。BOSS为8个重甲卫兵，依旧属于高级杂兵的范畴，推荐优先把拥有远距离攻击且HP比较少的弓箭卫兵干掉。近战卫兵体力非常多，但是攻击力不高而且攻击模式非常单调，放在最后一个个慢慢料理就可以了。打倒BOSS后扳下房间尽头的开关，对中央塔BOSS战的准备就完成了。这里要注意旁边的银色宝箱是宝箱怪。

来到中央塔即可与BOSS战斗，击破BOSS后结衣告知桐人他们只是第二支击倒BOSS的队伍。随后中央塔打开，可以进入新的迷宫“暗のユグドラシル”。

大 BOSS 战　Hraesvelgr（Lv500）

BOSS是蝙蝠型敌人。如果把之前的迷宫都通一遍，那么BOSS就会变成只有HP极多但攻击力偏低的低难度状态；如果没有全通，BOSS的一个普通攻击就有着可夺走玩家8成以上HP的攻击力，而且还会为自己回复HP。BOSS的魔法防御力比较高，物理攻击对其伤害较大，弱点属性为圣属性。BOSS的攻击主要有带追尾效果的暗属性光球，有连发和齐射两种，被缠绕暗属性气的突进命中有可能陷入诅咒状态。BOSS闭起翅膀后会发动魔法爆气攻击，结衣发出提示时会发动大威力的爆气攻击。此外，BOSS的攻击会有一定几率附加攻击力降低或者魔法效果降低状态，如果使用接近战角色的话要多用回旋冲刺攻击进行游击战，在其使用魔法攻击或暗属性光弹攻击的硬直后使用剑技会比较安全。



第10章　神々の黄昏

章节开始后玩家身处迷宫内部，此时回到空都ライン可以触发支线剧情。

 **支线剧情** 

・完成北欧神话副本剧情后，在中央广场大门侧与诗乃对话可完成与诗乃的全部支线剧情。

回到迷宫暗のユグドラシル，进门后往北走，西面分支通往最北端的开关，东面的分支则通往北端靠南的开关，两侧通道上的闸门都需要消灭所经房间的杂兵才能通行。两个开关都开启之后入口正对大门的锁打开，进入之后原本以为会遇上BOSS，却发现了シャムロック和赛文粉丝团的成员尸横遍野的样子，事件后再往前正式进入BOSS战。BOSS是老熟人Lindwurm（Lv520），开局会有6只飞行型杂兵一起出现，还是和以前一样先清光杂兵再与BOSS战斗。BOSS的攻击方式与以前一样，需要注意的还是高威力的前冲攻击，战斗结束后桐人等人发现赛文与皇似乎在等他们，由于通往下一层的钥匙在皇手上，同时皇有事情要对桐人说，一行人表示先返回艾基尔的工房进行讨论。



回到空都ライン艾基尔的工房，皇和赛文均表示他们并没有使用违反道德与法律的手段，其他玩家都是自愿加入的，希望桐人他们可以理解。他们攻略的目的是为了研究即使在网游里，人还是会顺从崇高的意志而行动，并通过网络可以统一为一个巨大的意志实现“云大脑”的理论。赛文更请求桐人加入他们，不过桐人最终拒绝了。之后桐人找到菊冈，希望他能协助调查七色博士的研究。剧情结束后可以继续对暗のユグドラシル进行攻略。

回到之前攻略的BOSS房间里，尽头的门已经解锁，可以通过门后的传送点来到第2层。两边的路均可通往中央，如果要收集宝箱的话就要两边的路都走完。来到中央分支后先往东走触发事件，桐人发现了蕾茵其实是赛文的姐姐，而且还是SAO的生还者，同时也是他和亚丝娜之前遇到的街头偶像。来到东侧的房间马上就会刷出BOSS级怪物Nidhogg（Lv540），同时还会不断会刷出Bara（Lv530）。但本次战斗并不算BOSS战，进入房间后可以直接扳下开关启动西侧的气流装置就能离开。接着来到西侧的通道，通过气流装置可以来到房间前，打开房门在银色宝箱里获得BOSS房门的钥匙“虚洞の黑枝”，再打开开关启动回程的气流装置，来到中间的BOSS房间前面。进入房间后发生剧情，皇提出与桐人单挑，操作角色会强制切换为桐人而且没有队友，战斗场地会切换为野外。对手皇的等级高达560，首先打掉其2条HP会发生皇解放OSS的剧情，之后与补满HP的皇开始真正的战斗。敌人的攻击力极高，如果想稳定过关，推荐把桐人的种族熟练度练到400左右，但即使如此，被OSS命中仍然会损失一半以上的HP。打倒皇之后会插入动画，桐人大爷又开外挂获胜，一行人继续前进，皇则把OSS继承给了赛文。

在第3层首先往西走，打开西面尽头的开关，然后回到起点位置通过东侧往中部前进，打开东南角的机关，再绕回中央打开机关，此时南面BOSS房间的门就解锁了，进入BOSS房间发生战斗。

大BOSS战 Siegfried（Lv570）

BOSS是造型为手持4把大剑的铠甲怪物。通常攻击为右臂横斩+左臂纵斩的弱吹飞攻击，二连双刀横斩，回旋斩以及三次突进斩。将四把剑集中在前方的发动动作则是要发射巨大的照射光束，命中会附加攻击力下降的状态，发射光束时会逆时针旋转照射大约60度，威力巨大但可防御。左侧后方的手臂缠绕白色光环时会发动长距离突进+纵斩，前侧双手同时举起是发生速度极快、弹速极高、横向判定极大、命中修正良好的剑气攻击（运用滑步回避发生瞬间的无敌时间可以回避），攻击力和光束差不多，而且有高几率连发，是该BOSS威胁最大的攻击方式。侧后方的手臂高举并出现红色光环时，会围绕BOSS产生火柱，在愤怒时这招会变成3连发。虽然BOSS的招式花样繁多，不过其防御力较低，因此实际战斗时并不需要花太多时间就能将其打倒。

接下来就会进行剧情流程最后的BOSS战，可以利用传送点回空都**ライン**进行整备，路上有一个银色的宝箱是宝箱怪。最后来到BOSS房门前，进入房间后发现最终BOSS已被打倒，但是其他玩家也都倒下，只剩赛文一人。赛文表示她已经获得了**シャムロック**所有人的经验值和OSS，云大脑的试验已经成功了。面对无法说服的赛文，桐人只好开战。

最终BOSS战 SEVEN（Lv580～600）

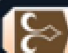
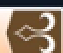
首先面对普通状态的赛文，对方的攻防都很低。打倒赛文之后，她会因为帐号中的数据过多出现混乱，变成怪物一样的状态。第二形态的赛文攻击方式非常多，近距离的连续斩，扩散光束攻击，风属性超大范围爆气，带有攻击效果的防护罩之后会追加单发高速光束攻击或者光束三连射，高速突进攻击则是对远程魔法攻击角色有突袭的效果，并且这招威力非常高。打开肩甲的话会发动纵向的光柱或者两道照射光束，照射光束则分直射和逆时针旋转30度。BOSS的HP在一半以下时会愤怒，此时所有攻击都会高速化而且多数变成三连攻击，照射光束追加威力绝大的最大出力模式，命中率虽低但一旦命中就是接近秒杀的伤害。BOSS的攻击还会附带魔法/剑技封印以及各种DeBuff，如果对操作不是很有信心的话最好先练一下熟练度再来挑战。打倒赛文之后本篇剧情通关。



第11章 二人の歌姬

事件后前往中央广场的喷水池，与皇发生剧情，桐人点破了皇的真实身分。之后回到工房发生剧情，接着前往浮岛草原，在地图提示点与蕾茵对话后两人进行单挑并进入真最终BOSS战。蕾茵使用二刀流，因此也有和桐人相同的各种剑技，建议以反击技为核心进行战斗。需要小心的是她的OSS“千剑之雨”，这招的追尾性能很强，并且无法进行反击，所以最好使用即时防御来应对。注意回复和准确地对其他攻击进行反击的话，打败她也不需要花很长的时间，如果失败的话多挑战几次，注意观察对方动向就可以了。获胜进入真结局之后，蕾茵追加OSS“**サウザンド・レイン**”，并获得桐人的妖精之舞篇服装。之后就可以自由探索了，酒馆会追加多种支线任务和特殊任务，同时还有隐藏迷宫的开放，这里首先去完成最后的几个支线剧情。

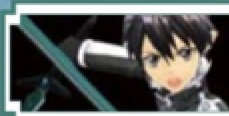


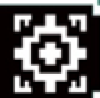
 支线剧情 

- 与浮岛草原地图提示点的皇对话后，皇加入队伍。
- 与道具店旁边的菲利娅对话，大家一起去游泳，当然还有喜闻乐见的触手。
- 之前进行过沉睡骑士的剧情的话，与中央广场旁边的亚丝娜对话，发生原作“绝剑篇”的部分剧情。剧情结束后获得亚丝娜的剧情奖杯。
- 调查中央广场一侧的门发生与蕾茵和赛文的Live事件。
- 之前完成了莉兹贝特的剧情的话，在工场与莉兹贝特对话后完成与她的连续事件，获得莉兹贝特的剧情奖杯。
- 调查工房内侧的门发生校服事件。
- 与工场内的赛文对话，发生吃蛋糕的事件。
- 与工场内的NPC对话会发生蕾茵和赛文的祭典事件。

岩块原野最北面的**フィヨルム**遗迹属于挑战迷宫，在这里会进行连续的BOSS战。第一个房间的BOSS是Siegfried（Lv800）。虽然没有追加新的攻击模式，不过能力大幅度强化，遇上剑气连发的话还是非常麻烦的。BOSS会一定几率掉落可以鉴定出Rank8日本刀的“灰**の**刀”。打倒BOSS后拿到第二个房间的钥匙，进入后全灭怪物打开下一个BOSS房间的门。之后会转移到可以空战的地形，要依次与**サズの鍵**（Lv900）、Hildisvini（Lv900）、Girtablulu（Lv900）连续作战，由于BOSS体力很多且攻击力都很高，要做好准备再来挑战。Hildisvini会掉落10级拳套、FeFnir会掉落8级双手剑、Girtablulu会掉落7级长枪。第3个BOSS房间是与5只Girtablulu（Lv700）进行战斗，全灭之后会再增援5只，这里就只是一场比较硬的杂兵战而已。全部解决后，最后的真BOSS房间开放，真BOSS为高达1000级的赛文，虽然攻击模式没有改变，但是攻防大幅提升且拥有回复技能，必须做好持久战的准备，以及装备对抗DeBuff的防具、饰品。BOSS一定几率掉落Rank10的单手剑**エクスキャリバー**。

在莉法的支线剧情选帮助洛基，在特殊任务中或许还会遇到奥丁，这个BOSS的弱点为背后的翅膀，其接近战主要攻击方式为有明显发生动作的横挥，以及威力极大的前进突刺；远距离则有在玩家所在位置产生的落雷攻击，以及命中率和攻击力都极高的投枪，还有作为飞行道具使用的电球。由于其远距离战斗力相当高，因此推荐以接近战为主要攻击方式。



白金攻略 

奖杯总数	43	铜杯	23	银杯	18	金杯	1	白金	1

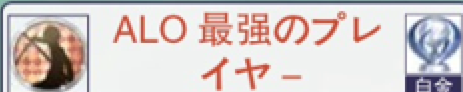
白金难度	7/10
白金所需时间	40～50小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1次

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

 白金之路

本作奖杯的要求以刷刷刷为主，大部分在完成剧情和游戏途中就会获得，剩下的就是累积完成任务次数、获得指定数量的装备，以及刷到足够的熟练度了。本作尽管游戏难度不高，但是累积完成任务次数的要求也不低，上位武器以及高等级素材的掉落率都非常考验人品，尽管有挂机的方法，但仍然推荐以联机的方式加快杀怪的速度。





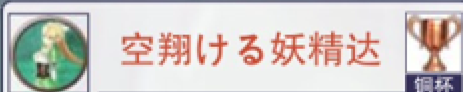
ALO最强のプレイヤー

取得条件：获得除该奖杯外的所有奖杯



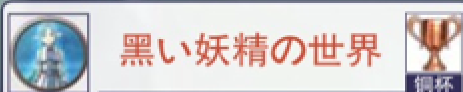
Welcome to ALfheim Online！

取得条件：登录ALO



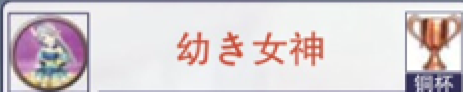
空翔ける妖精达

取得条件：主线剧情第1章开始后



黒い妖精の世界

取得条件：主线剧情第2章开始后



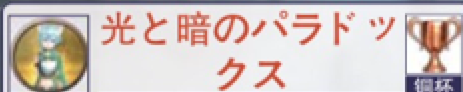
幼き女神

取得条件：主线剧情第3章开始后



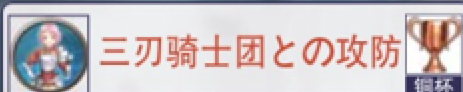
影缠う、赤毛の少女

取得条件：主线剧情第4章开始后



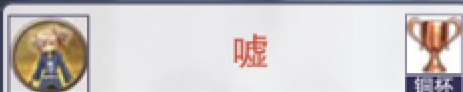
光と暗のパラドックス

取得条件：主线剧情第5章开始后



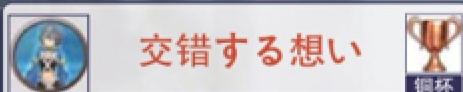
三刃骑士团との攻防

取得条件：主线剧情第6章开始后



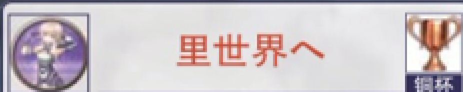
嘘

取得条件：主线剧情第7章开始后



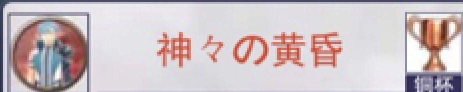
交错する想い

取得条件：主线剧情第8章开始后



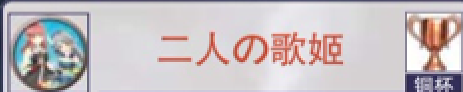
里世界へ

取得条件：主线剧情第9章开始后



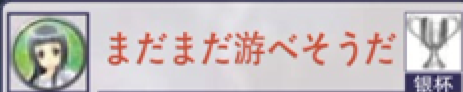
神々の黄昏

取得条件：主线剧情第10章开始后



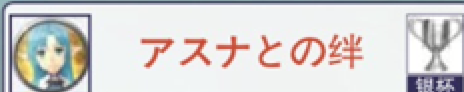
二人の歌姬

取得条件：主线剧情第11章开始后



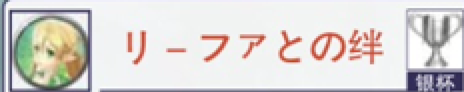
まだまだ游べそうだ

取得条件：主线剧情通关后（与蕾茵决斗胜利）



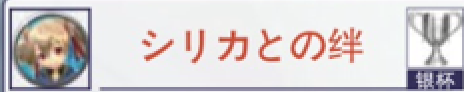
アスナとの绊

取得条件：完成与亚丝娜的支线剧情



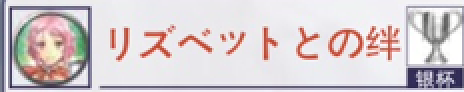
リーファとの绊

取得条件：完成与莉法的支线剧情



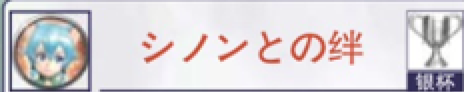
シリカとの绊

取得条件：完成与西莉卡的支线剧情



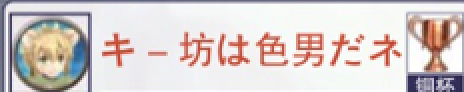
リズベットとの绊

取得条件：完成与莉兹贝特的支线剧情



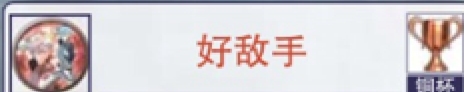
シノンとの绊

取得条件：完成与诗乃的支线剧情



キー坊は色男だネ

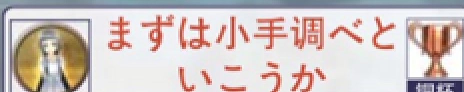
取得条件：与所有女性角色逛一次祭典



好敌手

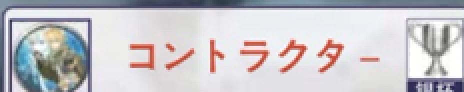
取得条件：皇加入队伍

奖杯说明：以上的均为剧情奖杯，只要对照之前的剧情攻略就能全部获得。支线剧情是不会消失的，只要没完成就会一直存在，因此无须担心错过剧情拿不到奖杯。



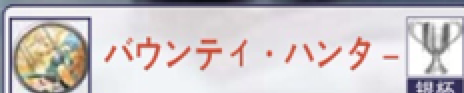
まずは小手调べといこうか

取得条件：首次完成分支任务



コントラクター

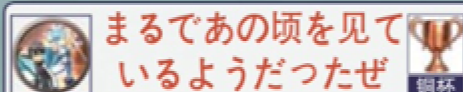
取得条件：累计完成100次分支任务（可以同一任务反复打）



バウンティ・ハンター

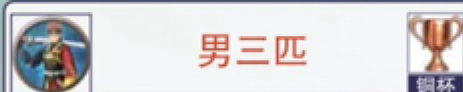
取得条件：特殊任务、联机任务累计完成100次（可以同一任务反复打）

奖杯说明：单纯刷任务次数的奖杯，分支任务最好可以在跑主线剧本的时候尽量多完成，既能练级也可以获得报酬；而特殊/联机任务的奖杯在后期刷武器的时候就会不知不觉地达到要求了。



まるであの顷を见ているようだったぜ

取得条件：以桐人、亚丝娜的2人组队，完成1次任意任务



男三匹

取得条件：以桐人、克莱因、艾基尔的3人组队，完成1次任意任务



ガールズ・オプス！

取得条件：以西莉卡、莉兹贝特、莉法的3人组队，完成1次任意任务



ソロプレイも悪くない

取得条件：以任意角色的单人队伍，完成10次任意任务

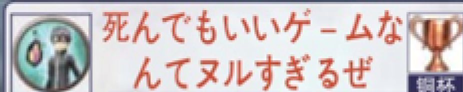
奖杯说明：只要使用奖杯要求的队伍去进行一个支线任务的任务报告即可获得，无需真的使用该组合去完成任务。单人进行10次任务的奖杯也同样，只要一个人去报告10次任务就可以了。



スーパー・プレイヤー

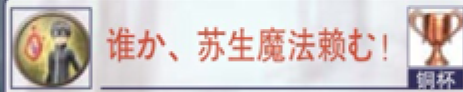
取得条件：无伤完成一次特殊任务

奖杯说明：看似很难的奖杯，其实有取巧的办法。用拥有最高级水魔法的角色加上减少仇恨值的战斗技能，去打"龙への挑战"这个特殊任务，用魔法把飞龙秒杀掉就可以完成。由于没有限定单人任务，可以带上NPC队友并装上增加仇恨值的技能吸引BOSS的注意。



死んでもいいゲームなんてヌルすぎるぜ

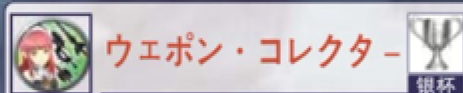
取得条件：操作角色HP归零，变成残存之火状态



谁か、苏生魔法赖む！

取得条件：将变成残存之火的同伴复活（道具、魔法不限）

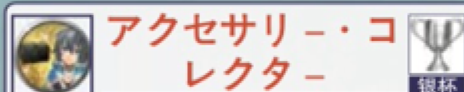
奖杯说明：这游戏还是挺容易挂掉的，无论是玩家还是NPC。需要注意，使用自动复活魔法是无法获得变成残存之火状态那个奖杯的。



ウェポン・コレクター

取得条件：获得100种盾牌以外的武器

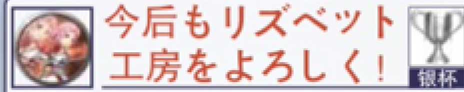
奖杯说明：由于武器只有10大类，共109种（单手剑以外的武器每个等级只有一种，未包含DLC配信的武器），这个奖杯基本等同全武器获得。Rank1～7的武器可以直接在商店购买，Rank8以上的武器就按照前文里的资料在特定任务中刷。



アクセサリー・コレクター

取得条件：获得50种饰品（包括首饰、戒指和护符）

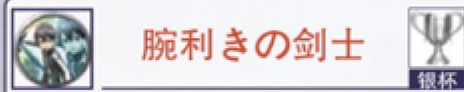
奖杯说明：饰品可以直接在商店购买，很容易就能达到奖杯的要求。



今后もリズベット工房をよろしく！

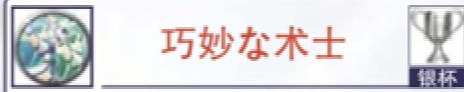
取得条件：任意武器强化到最高等级

奖杯说明：建议强化低Rank的武器以提高成功率，获得奖杯后就读档吧。



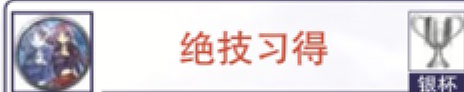
腕利きの剑士

取得条件：任意1种剑技熟练度达到500（含OSS）



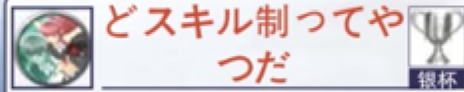
巧妙な术士

取得条件：任意1种魔法・特技熟练度达到500



绝技习得

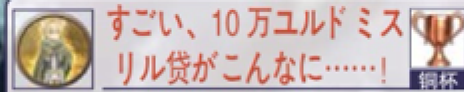
取得条件：亚丝娜、优纪、蕾茵、皇的OSS熟练度均达到100以上



どスキル制ってやつだ

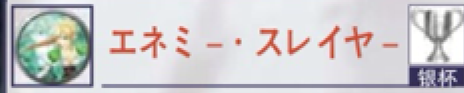
取得条件：任意1名角色习得所有剑技和技能

奖杯说明：除了老老实实去刷外，还推荐一个挂机的方法。在野外找一个会刷地走类敌人的地方，然后让操作角色悬浮在半空，让NPC队友去杀敌，这样就能挂熟练度了。但是需要注意，由于武器、剑技和魔法熟练度需要使用并命中才会增加，所以使用这种挂机方法只能获得操作角色的种族熟练度，无法获得武器、剑技、魔法熟练度。NPC队友则可以获得全种类的熟练度。



すごい、10万ユルドミスリル贷がこんなに……！

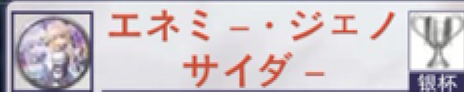
取得条件：手上所持金钱超过100万



エネミー・スレイヤー

取得条件：一次攻击击倒5个以上的敌人

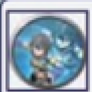
奖杯说明：装备增加仇恨值的技能和360度剑技或者暗属性3级魔法，前往浮岛草原大量涌现低级史莱姆的地方，一发就能搞定。



エネミー・ジェノサイダー

取得条件：游戏开始后累计击倒

1000个敌人
奖杯说明：包含BOSS和杂兵，最好配合支线任务来刷。



王の剑

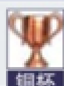


银杯

取得条件：获得Rank10单手剑エクスキャリバー
奖杯说明：大家一起刷萝莉。不过BOSS实力强劲，还是推荐联机来刷。

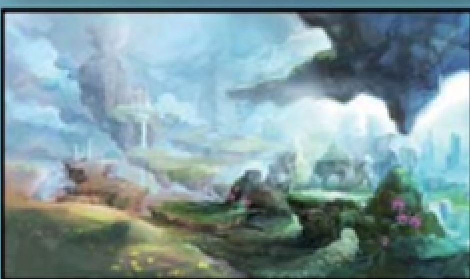


Your Adventure.



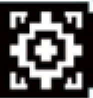
铜杯

取得条件：组成包含自创角色的队伍





附录



角色与成长系统

由于原作设定的关系，本作并没有单纯的等级系统，而代之的是熟练度系统。而熟练度则分为种族熟练度、武器熟练度、技能・魔法熟练度3种。每个角色可以装备6种剑技（每种武器）、6种魔法・特技和6种战斗技能，被动技能则只要习得就能发动效果。

种族熟练度：类似我们熟悉的角色等级，种族熟练度增加的话，HP、MP等基本数值也会增加，此外随着种族熟练度的增加，角色还会习得魔法、特技、战斗技能和被动技能。只要该角色身处队伍中，打倒怪物时就会增加种族熟练度，即便玩家操控的角色完全没有进行攻击也是可以提升种族熟练度的。

武器熟练度：新的剑技只能通过提高武器熟练度来习得。只有使用该种武器攻击（包括各种普通攻击和剑技）并命中敌人时才会增加武器熟练度。武器熟练度达到150时可习得被动技能“（武器种类）伤害提升”，熟练度200能习得3号剑技，熟练度300习得4号剑技，熟练度400习得5号剑技，熟练度1000习得被动技能“（武器种类）大师”，可以大幅度增加攻击力。每个角色的第一个武器类型为擅长的武器类型，初始熟练度145。

技能熟练度：所有魔法、剑技等需要消耗MP发动的技能均存在熟练度。剑技、攻击魔法、DeBuff魔法必须命中敌人才会增加经验值，Buff和回复魔法则只要发动就会增加。随着熟练度的增加，技能的攻击力和效果会得到强化。熟练度每上升100，MP的消耗会稍微增加（也有消耗减少的例子）。

角色技能表

桐人（キリト）

种族：スプリガン
技能倾向：暗属性、战斗、掉落技能
擅长武器类型：二刀流
其他可用武器：单手剑、双手剑
OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	ファースト・エイド サーチャー	状态异常耐性	UR中攻击力アップ
110	ウィークネス	–	–
120	ダーク・スフィア	–	–
130	アイス・バレット	–	–
140	スリング・ストーン	暗属性效果アップ	–
150	クイック	状态异常发生强化 レアドロップ	–
160	ウィンド・カッター	土属性效果アップ	–
180	ファイア・ボール	水属性效果アップ	–
200	レジスト・ダーク	状态异常耐性HG 风属性效果アップ	–
210	ハイディング	–	–
220	ベノム・ショット	火属性效果アップ	–
230	サンダー・ボルト	–	–
240	–	スタミナ消费轻减	–
250	スロウ	MPアップ クリティカル率アップ	攻击力アップ UR中クリティカル率アップ
260	エグゾースト	–	–
270	–	–	魔法防御力アップ
280	バインド フレイム・ブラスト	高速咏唱	–
300	ホロウ・ボディ	レアドロップHG	MPアップ
320	ヴォイド・ディストーション	–	–
330	フリーズ・ランサー	状态异常耐性アップ	–
340	ロック・ブラスト	–	–
350	マナリジェネレイト	–	魔法效果アップ UR中スタミナ消费轻减
360	トルネード・キャノン	–	–
400	マギア	ボスキラー スケアクロウ	–
450	–	クリティカル率アップHG	–

亚丝娜（アスナ）

种族：ウンディーネ
技能倾向：水属性、回复系、强化Buff
擅长武器类型：细剑
其他可用武器：单手棍、弓
OSS：マザーズロザリオ

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	アイス・バレット ファースト・エイド マギア	MPアップ	UR中魔法效果アップ
120	ウインド・カッター リザレクション	魔法效果アップ	–
130	エンハンス・アクア	水属性效果アップ	–
140	ライトニング・アロー レジスト・アクア	魔法防御力アップ	–
160	スリング・ストーン	–	–
180	ダーク・スフィア キュア	防御力アップ	–
200	リフレッシュ	MPアップHG 风属性效果アップ スケアクロウ	–
210	–	–	水属性攻击力アップ
220	リジェネレイト	圣属性效果アップ	–
240	–	魔法效果アップHG 暗属性效果アップ	–
250	リヴァイヴ	状态异常耐性	水属性耐性アップ UR中攻击力アップ
260	バインド	水属性效果アップHG	–
270	–	–	魔法防御力アップ
280	マナリジェネレイト フリーズ・ランサー	魔法防御力アップHG 土属性效果アップ	–
300	–	高速咏唱	魔法效果アップ
310	レジスト・ホーリー	–	MPアップ
320	トルネード・キャノン	ボスキラー	–
340	ホーリー・ランス	–	–
350	スタミナ・ブースト	状态异常发生强化	UR中クリティカル率アップ
360	ロック・ブラスト	–	–
380	ヴォイド・ディストーション	–	–
400	アブソリュート・ゼロ	クリティカル率アップ	–
500	ディバイン・レイ	–	–

莉法（リファー）

种族：シルフ
技能倾向：风属性、辅助系
擅长武器类型：单手剑
其他可用武器：细剑、日本刀
OSS：无

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	ウインド・カッター ファースト・エイド	魔法效果アップ	UR中攻击力アップ
120	ライトニング・アロー	MPアップ	–
130	レジスト・エアロ エンハンス・エアロ	风属性效果アップ	–
140	アイス・バレット	HPアップ	–
150	–	水属性效果アップ	–
160	ファイア・ボール	武器攻击力アップ	–

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
170	ヒール	–	–
180	ダーク・スフィア	魔法防御力アップ	–
200	–	防御力アップ 圣属性效果アップ	–
210	–	状态异常耐性	风属性攻击力アップ
220	リフレッシュ	–	–
250	ハイディング	–	风属性耐性アップ UR中魔法效果アップ
260	クイック フレイム・ブラスト	风属性效果アップHG スタミナ消费轻减	–
270	–	状态异常发生强化	魔法效果アップ
280	トルネード・キャノン	ボスキラー	–
300	レジスト・ホーリー	火属性效果アップ	攻击力アップ
320	ホーリー・ランス	暗属性效果アップ	–
330	タイラント・ハリケーン	–	–
340	フリーズ・ランサー	高速咏唱	–
350	リザレクション	クリティカル率アップ	UR中クリティカル率アップ MPアップ
360	–	スケアクロウ	–
380	ヴォイド・ディストーション	–	–
390	リヴァイヴ	–	–
400	ホロウ・ボディ	–	–
500	ディバイン・レイ	–	–

西莉卡（シリカ）

种族：ケットシー　　其他可用武器：拳套、弓

技能倾向：使魔系　　OSS：无

擅长武器类型：短剑

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	ライトニング・ブレス ヒール・ブレス	–	UR中テイミング能力アップ
120	ダーク・スフィア キュア・ブレス	–	–
130	スリング・ストーン	HPアップ	–
140	ウインド・カッター ファースト・エイド	暗属性效果アップ	–
150	ライトニング・アロー サンド・ブレス	魔法效果アップ	–
160	アイス・バレット	MPアップ	–
170	–	魔法防御力アップ	–
180	ファイア・ボール バトルシャウト	圣属性效果アップ	–
200	ハイディング アイス・ブレス	风属性效果アップ 武器攻击力アップ	–
220	–	土属性效果アップ	–
230	–	防御力アップ	–
240	–	水属性效果アップ	–
250	クイック	状态异常发生强化	UR中防御力アップ
260	–	火属性效果アップ	–
270	–	–	HPアップ
280	–	クリティカル率アップ 状态异常耐性	–
300	ウインド・ブレス	ボスキラー	状态异常耐性アップ
330	–	–	魔法防御力アップ
340	–	魔法防御力アップHG	–
350	スタミナ・ブースト	–	UR中スタミナ消费轻减
360	–	スタミナ消费轻减	–
380	リザレクション	–	–
400	ファイア・ブレス ウイークネス	スケープゴート	–
420	リヴァイヴ	–	–
500	シャドウ・ブレス	–	–

莉兹贝特（リズベット）

种族：レプラコーン　　其他可用武器：双手斧、拳套

技能倾向：强化系、Buff系　　OSS：无

擅长武器类型：单手棍

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	エンハンス・フレア エンハンス・アクア エンハンス・エアロ エンハンス・ソイル	防御力アップ	UR中攻击力アップ
120	–	HPアップ	–
130	バトルシャウト	–	–
140	ファイア・ボール レジスト・フレア レジスト・アクア レジスト・エアロ レジスト・ソイル	–	–
150	ファースト・エイド シャープネス	武器攻击力アップ 火属性效果アップ	–
170	アイス・バレット	土属性效果アップ	–
180	レジスト・ダーク プロテクション	–	–
190	–	风属性效果アップ	–
200	–	防御力アップHG クリティカル率アップ	–
210	水属性效果アップ	–	–
220	スリング・ストーン	–	–
230	エンハンス・ダーク	暗属性效果アップ	–
240	ウインド・カッター	HPアップHG 魔法防御力アップ	–
250	レジスト・ホーリー	圣属性效果アップ ボスキラー	UR中防御力アップ
260	ライトニング・アロー	–	–
270	–	–	防御力アップ
280	ダーク・スフィア	MPアップ	–
300	サーチャー	武器攻击力アップHG スケープゴート	魔法防御力アップ
320	–	クリティカル率アップHG	–
330	–	–	HPアップ
350	–	–	MPアップ UR中クリティカル率アップ
400	エンハンス・ホーリー	–	–
450	–	ボスキラーHG	–
500	ディバイン・レイ	–	–

诗乃（シノン）

种族：ケットシー　　其他可用武器：短剑、长枪

技能倾向：Buff系、DeBuff系　　OSS：无

擅长武器类型：弓

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	–	–	UR中クリティカル率アップ
120	ダーク・スフィア	–	–
130	スリング・ストーン	HPアップ	–
140	ウインド・カッター ファースト・エイド	暗属性效果アップ	–
150	ライトニング・アロー ウインド・ブレス	魔法效果アップ	–
160	アイス・バレット	MPアップ	–
170	魔法防御力アップ	–	–
180	ファイア・ボール バトルシャウト キュア・ブレス	圣属性效果アップ	–
200	ハイディング アイス・ブレス	武器攻击力アップ 风属性效果アップ	–
220	–	土属性效果アップ	–
230	–	防御力アップ	–
240	–	水属性效果アップ	–
250	サンド・ブレス	状态异常发生强化	UR中状态异常发生强化
260	–	火属性效果アップ	–
270	–	–	HPアップ
280	–	状态异常耐性 クリティカル率アップ	–
300	ファイア・ブレス	ボスキラー	状态异常耐性アップ
330	–	–	魔法防御力アップ
340	クイック	魔法防御力アップHG	–
350	シャドウ・ブレス スタミナ・ブースト	–	UR中防御力アップ
360	–	スタミナ消费轻减	–
380	リザレクション	–	–
400	ヒール・ブレス ウイークネス スケープゴート	–	–
420	リヴァイヴ	–	–
450	ライトニング・ブレス	–	–

斯托莱雅（ストレア）

种族：ノーム　　其他可用武器：双手斧、长枪
技能倾向：土属性、体力耐力　　OSS：无
擅长武器类型：双手剑

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	スリング・ストーン	HPアップ スタミナ消费轻减	UR中攻击力アップ
110	バトルシャウト	–	–
120	ファイア・ボール	防御力アップ	–
130	プロテクション エンハンス・ソイル	土属性效果アップ	–
140	レジスト・ソイル ダーク・スフィア	武器攻击力アップ	–
150	ファースト・エイド	HPアップHG	–
160	アイス・バレット	–	–
180	ライトニング・アロー	–	–
200	–	ボスキラー	–
210	–	–	土属性攻击力アップ
220	フレイム・ブラスト	–	–
240	–	防御力アップHG スケープゴート	–
250	スロウ	クリティカル率アップ	土属性耐性アップ UR中魔法效果アップ
260	–	土属性效果アップHG 暗属性效果アップ	–
270	–	状态异常发生强化	HPアップ
280	–	武器攻击力アップHG 水属性效果アップ	–
300	ロック・ブラスト	状态异常耐性	防御力アップ
310	–	火属性效果アップ	–
320	–	圣属性效果アップ	–
330	–	–	攻击力アップ
340	ヴォイド・ディストーション	–	–
350	リジェネレイト	ボスキラーHG	UR中状态异常发生强化
360	フリーズ・ランサー	–	–
380	ホーリー・ランス	–	–
400	デスロック・クラスター	クリティカル率アップHG	–
500	ディバイン・レイ	–	–

菲利娅（フィリア）

种族：スプリガン　　其他可用武器：单手剑、弓
技能倾向：DeBuff魔法　　OSS：无
擅长武器类型：短剑

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	サーチャー	状态异常耐性	UR中状态异常发生强化
110	シャープネス	–	–
120	ダーク・スフィア	–	–
130	アイス・バレット	–	–
140	スリング・ストーン ファースト・エイド	暗属性效果アップ	–
150	クイック	状态异常发生强化 レアドロップ	–
160	ウインド・カッター	土属性效果アップ	–
180	ファイア・ボール	水属性效果アップ	–
200	レジスト・ダーク	状态异常耐性HG 风属性效果アップ	–
210	ハイディング	–	–
220	ベノム・ショット	火属性效果アップ	–
230	サンダー・ボルト	–	–
240	–	スタミナ消费轻减	–
250	スロウ	MPアップ クリティカル率アップ	防御力アップ UR中攻击力アップ
260	ウィークネス	–	–
270	–	–	魔法防御力アップ
280	フレイム・ブラスト バインド	高速咏唱	–
300	ホロウ・ボディ	レアドロップHG	MPアップ
320	ヴォイド・ディストーション	–	–
330	フリーズ・ランサー	–	状态异常耐性アップ
340	ロック・ブラスト	–	–
350	マナリジェネレイト	–	UR中スタミナ消费轻减 魔法效果アップ

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
360	トルネード・キャノン	–	–
400	マギア	ボスキラー スケアクロウ	–
450	–	クリティカル率アップHG	–

艾基尔（エギル）

种族：ノーム　　其他可用武器：双手剑、拳套
技能倾向：土属性　　OSS：无
擅长武器类型：双手斧

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	スリング・ストーン	HPアップ スタミナ消费轻减	UR中防御力アップ
110	バトルシャウト	–	–
120	ファイア・ボール	防御力アップ	–
130	プロテクション エンハンス・ソイル	土属性效果アップ	–
140	レジスト・ソイル ダーク・スフィア	武器攻击力アップ	–
150	ファースト・エイド	HPアップHG	–
160	アイス・バレット	–	–
180	ライトニング・アロー	–	–
200	–	ボスキラー	–
210	–	–	土属性攻击力アップ
220	フレイム・ブラスト	–	–
240	–	防御力アップHG スケープゴート	–
250	スロウ	クリティカル率アップ	土属性耐性アップ UR中攻击力アップ
260	–	土属性效果アップHG 暗属性效果アップ	–
270	–	状态异常发生强化	HPアップ
280	–	武器攻击力アップHG 水属性效果アップ	–
300	ロック・ブラスト	状态异常耐性	防御力アップ
310	–	火属性效果アップ	–
320	–	圣属性效果アップ	–
330	–	–	攻击力アップ
340	ヴォイド・ディストーション	–	–
350	リジェネレイト	ボスキラーHG	UR中クリティカル率アップ
360	フリーズ・ランサー	–	–
380	ホーリー・ランス	–	–
400	デスロック・クラスター	クリティカル率アップHG	–
500	ディバイン・レイ	–	–

阿尔戈（アルゴ）

种族：ケットシー　　其他可用武器：短剑、单手棍
技能倾向：使魔技能　　OSS：无
擅长武器类型：拳套

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	ファイア・ブレス サンド・ブレス	–	UR中魔法效果アップ
120	ダーク・スフィア キュア・ブレス	–	–
130	スリング・ストーン	HPアップ	–
140	ウインド・カッター ファースト・エイド	暗属性效果アップ	–
150	ライトニング・アロー	魔法效果アップ	–
160	アイス・バレット	MPアップ	–
170	魔法防御力アップ	–	–
180	ファイア・ボール バトルシャウト	圣属性效果アップ	–
200	ハイディング アイス・ブレス	武器攻击力アップ 风属性效果アップ	–
220	–	土属性效果アップ	–
230	–	防御力アップ	–
240	–	水属性效果アップ	–
250	シャドウ・ブレス クイック	状态异常发生强化	UR中スタミナ消费轻减
260	火属性效果アップ	–	–
270	–	–	HPアップ
280	–	状态异常耐性 クリティカル率アップ	–

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
300	ヒール・ブレス	ボスキラー	状态异常耐性アップ
330	–	–	魔法防御力アップ
340	–	魔法防御力アップHG	–
350	スタミナ・ブースト	ボスキラーHG	UR中状态异常发生强化
360	–	スタミナ消费轻减	–
380	リザレクション	–	–
400	ウインド・ブレス ウィークネス	スケープゴート	–
420	リヴァイヴ	–	–
500	ライトニング・ブレス	–	–

克莱因（クライン）

种族：**サラマンダー**　　其他可用武器：长枪、弓
技能倾向：火属性、攻击技能　　OSS：无
擅长武器类型：日本刀

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	ファイア・ボール	HPアップ	UR中攻击力アップ
110	バトルシャウト	–	–
120	スリング・ストーン	武器攻击力アップ	–
130	エンハンス・フレア	火属性效果アップ	–
140	ライトニング・アロー レジスト・フレア	防御力アップ	–
150	ファースト・エイド	ボスキラー	–
160	ウインド・カッター	–	–
180	ダーク・スフィア	–	–
190	シャープネス	–	–
200	フレイム・ブラスト	HPアップHG クリティカル率アップ	–
210	–	–	火属性耐性アップ
220	–	スケープゴート	–
240	–	武器攻击力アップHG	–
250	ウィークネス	スタミナ消费轻减	火属性耐性アップ UR中スタミナ消费轻减
260	–	火属性效果アップHG 圣属性效果アップ	–
270	–	–	攻击力アップ
280	–	防御力アップHG 土属性效果アップ	–
300	–	状态异常耐性 风属性效果アップ	HPアップ
320	ロック・ブラスト	暗属性效果アップ	–
330	–	–	防御力アップ
340	ホーリー・ランス	–	–
350	スタミナ・ブースト	クリティカル率アップHG	UR中クリティカル率アップ
360	トルネード・キャノン	–	–
380	ヴォイド・ディストーション	–	–
400	メテオ・エクスプロージョン	ボスキラーHG	–
500	ディバイン・レイ	–	–

朔夜（サクヤ）

种族：**シルフ**　　其他可用武器：长枪、弓
技能倾向：风属性　　OSS：无
擅长武器类型：日本刀

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	ウインド・カッター ファースト・エイド	魔法效果アップ	UR中クリティカル率アップ
120	ライトニング・アロー	–	–
130	エンハンス・エアロ レジスト・エアロ	风属性效果アップ	–
140	アイス・バレット	HPアップ	–
150	–	水属性效果アップ	–
160	ファイア・ボール	武器攻击力アップ	–
170	ヒール	–	–
180	ダーク・スフィア	魔法防御力アップ	–
200	–	防御力アップ 圣属性效果アップ	–
210	–	状态异常耐性	风属性攻击力アップ
220	リフレッシュ	–	–
250	ハイディング	–	风属性耐性アップ UR中防御力アップ

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
260	フレイム・ブラスト クイック	风属性效果アップHG スタミナ消费轻减	–
270	–	状态异常发生强化	魔法效果アップ
280	トルネード・キャノン	ボスキラー	–
300	レジスト・ホーリー	火属性效果アップ	攻击力アップ
320	ホーリー・ランス	暗属性效果アップ	–
330	タイラント・ハリケーン	–	–
340	フリーズ・ランサー	高速咏唱	–
350	リザレクション	クリティカル率アップ	MPアップ UR中魔法效果アップ
360	–	スケアクロウ	–
380	ヴォイド・ディストーション	–	–
390	リヴァイヴ	–	–
400	ホロウ・ボディ	–	–
500	ディバイン・レイ	–	–

亚丽莎・露（アリシャ・ルー）

种族：**ケットシー**　　其他可用武器：短剑、单手棍
技能倾向：使魔技能　　OSS：无
擅长武器类型：拳套

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	アイス・ブレス シャドウ・ブレス	–	UR中魔法效果アップ
120	キュア・ブレス ダーク・スフィア	–	–
130	スリング・ストーン	HPアップ	–
140	ウインド・カッター ファースト・エイド	暗属性效果アップ	–
150	ライトニング・アロー ヒール・ブレス	魔法效果アップ	–
160	アイス・バレット	MPアップ	–
170	–	魔法防御力アップ	–
180	ファイア・ボール バトルシャウト	圣属性效果アップ	–
200	ハイディング サンド・ブレス	武器攻击力アップ 风属性效果アップ	–
220	–	土属性效果アップ	–
230	–	防御力アップ	–
240	–	水属性效果アップ	–
250	ウインド・ブレス クイック	状态异常发生强化	UR中スタミナ消费轻减
260	–	火属性效果アップ	–
270	–	–	HPアップ
280	–	状态异常耐性 クリティカル率アップ	–
300	ファイア・ブレス	ボスキラー	状态异常耐性アップ
330	–	–	魔法防御力アップ
340	–	魔法防御力アップHG	–
350	スタミナ・ブースト	–	UR中テイミング能力アップ
360	–	スタミナ消费轻减	–
380	リザレクション	–	–
400	ライトニング・ブレス エグゾースト	スケープゴート	–
420	リヴァイヴ	–	–

优纪（ユウキ）

种族：**インプ**　　其他可用武器：双手剑、日本刀
技能倾向：异常属性系DeBuff　　OSS：**マザーズロザリオ**
擅长武器类型：单手剑

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	ダーク・スフィア	状态异常发生强化	UR中クリティカル率アップ
110	スロウ	–	–
120	ベノム・ショット	–	–
130	サンダー・ボルト エンハンス・ダーク	暗属性效果アップ	–
140	スリング・ストーン レジスト・ダーク	クリティカル率アップ	–
150	ウィークネス	土属性效果アップ	–
160	アイス・バレット	魔法防御力アップ	–
170	ウインド・カッター	防御力アップ 水属性效果アップ	–
180	ファイア・ボール エグゾースト	武器攻击力アップ	–

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
190	ファースト・エイド	风属性效果アップ	–
200	–	HPアップ 火属性效果アップ	–
210	–	–	暗属性攻击力アップ
220	–	状态异常耐性 ボスキラー	–
230	–	魔法效果アップ	–
250	–	–	暗属性耐性アップ UR中攻击力アップ
260	–	暗属性效果アップHG	–
270	–	–	状态异常耐性アップ
280	フレイム・ブラスト バインド	–	–
300	ヴォイド・ディストーション	MPアップ クリティカル率アップHG	魔法防御力アップ
320	–	状态异常耐性HG	–
330	–	–	攻击力アップ
340	ロック・ブラスト	–	–
350	トルネード・キャノン	–	UR中スタミナ消费轻减
360	フリーズ・ランサー	–	–
400	アビス・ディメンション	高速咏唱	–

蕾茵（レイン）

种族：**レプラコーン**
其他可用武器：单手剑、细剑
技能倾向：强化系
OSS：**サウザンド・レイン**
擅长武器类型：二刀流

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	エンハンス・フレア エンハンス・アクア エンハンス・エアロ エンハンス・ソイル	防御力アップ	UR中防御力アップ
120	–	HPアップ	–
130	バトルシャウト	–	–
140	ファイア・ボール レジスト・フレア レジスト・アクア レジスト・エアロ レジスト・ソイル	–	–
150	ファースト・エイド シャープネス	武器攻击力アップ 火属性效果アップ	–
170	アイス・バレット	土属性效果アップ	–
180	プロテクション レジスト・ダーク	–	–
190	风属性效果アップ	–	–
200	–	防御力アップHG クリティカル率アップ	–
210	–	水属性效果アップ	–
220	スリング・ストーン	–	–
230	エンハンス・ダーク	暗属性效果アップ	–
240	ウインド・カッター	HPアップHG 魔法防御力アップ	–
250	レジスト・ホーリー	圣属性效果アップ ボスキラー	UR中クリティカル率アップ
260	ライトニング・アロー	–	–
270	–	–	防御力アップ
280	ダーク・スフィア	MPアップ	–
300	サーチャー	武器攻击力アップHG スケープゴート	魔法防御力アップ
320	–	クリティカル率アップHG	–
330	–	–	HPアップ
350	ホーリー・ランス	–	MPアップ UR中攻击力アップ
370	–	–	魔法效果アップ
400	エンハンス・ホーリー	–	–
450	–	ボスキラーHG	–
500	ディバイン・レイ	–	–

皇（スメラギ）

种族：**ウンディーネ**
其他可用武器：单手剑、细剑
技能倾向：水属性
OSS：**テュールの隻腕**
擅长武器类型：日本刀

种族熟练度	魔法・特技	战斗技能	被动技能
100	アイス・バレット マギア ファースト・エイド	MPアップ	UR中攻击力アップ
120	ウインド・カッター リザレクション	魔法效果アップ	–
130	エンハンス・アクア	水属性效果アップ	–
140	ライトニング・アロー レジスト・アクア	魔法防御力アップ	–
150	ヒール	–	–
160	スリング・ストーン	–	–
180	ダーク・スフィア キュア	防御力アップ	–
200	リザレクション	MPアップHG 风属性效果アップ スケアクロウ	–
210	–	–	水属性攻击力アップ
220	リジェネレイト	圣属性效果アップ	–
240	–	魔法效果アップHG 暗属性效果アップ	–
250	リヴァイヴ	状态异常耐性	UR中クリティカル率アップ 水属性耐性アップ
260	バインド	水属性效果アップHG	–
270	–	–	魔法防御力アップ
280	フリーズ・ランサー リジェネレイト	魔法防御力アップHG 土属性效果アップ	–
300	–	高速咏唱	魔法效果アップ
310	レジスト・ホーリー	–	–
320	–	クリティカル率アップHG	–
340	ホーリー・ランス	–	–
350	スタミナ・ブースト	状态异常发生强化	UR中スタミナ消费轻减
360	ロック・ブラスト	–	–
380	ヴォイド・ディストーション	–	–
400	アブソリュート・ゼロ	クリティカル率アップ	–
500	ディバイン・レイ	–	–

全技能表

技能种类	分类	名称	消耗MP	效果
魔法・特技	火属性魔法	ファイア・ボール	40	火属性初级魔法。生成小型火球射向目标
		フレイム・ブラスト	100	火属性中级魔法。生成巨大火球射向目标，3连发
		メテオ・エクスプロージョン	850	火属性上级魔法。召唤陨石从目标上空落下，命中时产生大范围的爆风
		レジスト・フレア	200	一定时间内，自身与队友的火属性抗性上升
		エンハンス・フレア	300	一定时间内，自身与队友的武器攻击附加火属性伤害
	水属性魔法	アイス・バレット	65	水属性初级魔法。生成多发冰弹进行攻击
		フリーズ・ランサー	120	水属性中级魔法。在目标头上生成冰柱落下攻击
		アブソリュート・ゼロ	850	水属性上级魔法。对目标发射绝对零度的照射光束。随着熟练度增加，光束的威力、照射时间、射程上升
		レジスト・アクア	200	一定时间内，自身与队友的水属性抗性上升
		エンハンス・アクア	300	一定时间内，自身与队友的武器攻击附加水属性伤害
	风属性魔法	ウインド・カッター	60	风属性初级魔法。发射大范围的多发风弹
		トルネード・キャノン	100	风属性中级魔法。生成大范围的旋风
		タイラント・ハリケーン	850	风属性上位魔法。在目标位置生成巨大的龙卷风攻击周围所有敌人
		レジスト・エアロ	200	一定时间内，自身与队友的风属性抗性上升
		エンハンス・エアロ	300	一定时间内，自身与队友的武器攻击附加风属性伤害
	土属性魔法	スリング・ストーン	55	土属性初级魔法。召唤小岩块射向目标
		ロック・ブラスト	110	土属性中级魔法。在目标上方落下巨大岩石
		デスロック・クラスター	850	土属性上级魔法。从目标头顶召唤出多块岩石对其进行压杀

技能种类	分类	名称	消耗MP	效果
魔法・特技	土属性魔法	レジスト・ソイル	200	一定时间内，自身与队友的土属性抗性上升
		エンハンス・ソイル	300	一定时间内，自身与队友的武器攻击附加土属性伤害
	圣属性魔法	ライトニング・アロ―	30	圣属性初级魔法。生成光之箭射向目标
		ホ―リ―・ランス	150	圣属性中级魔法。发射贯通目标的光束
		ディバイン・レイ	850	圣属性上位魔法。在目标所在位置生成大威力的垂直光柱
		レジスト・ホ―リ―	200	一定时间内，自身与队友的圣属性抗性上升
		エンハンス・ホ―リ―	300	一定时间内，自身与队友的武器攻击附加圣属性伤害
	暗属性魔法	ダ―ク・スフィア	80	暗属性初级魔法。对目标发射弹速低但是带追尾效果的暗属性光球
		ヴォイド・ディスト―ション	110	暗属性中级魔法。对目标发射带追尾效果的大型暗属性能量弹
		アビス・ディメンション	850	暗属性上级魔法。在目标位置生成巨大扭曲空间，将周围敌人卷入其中，优秀的清杂兵技能
		レジスト・ダ―ク	200	一定时间内，自身与队友的暗属性抗性上升
		エンハンス・ダ―ク	300	一定时间内，自身与队友的武器攻击附加暗属性伤害
	特殊魔法	ベノム・ショット	200	向目标发射毒弹。命中后一定几率附带中毒效果
		サンダ―・ボルト	200	向目标发射雷球。命中后一定几率附带麻痹效果
		バインド	500	向目标发射水弹。命中后一定几率附带束缚效果
		エグゾ―スト	300	一定时间内，目标及一定范围内的敌人攻击力下降
		ウィ―クネス	300	一定时间内，目标及一定范围内的敌人防御力下降
		スロウ	300	一定时间内，目标及一定范围内的敌人移动速度下降
		シャ―プネス	300	一定时间内，自身以及队友攻击力上升
		プロテクション	300	一定时间内，自身以及队友防御力上升
		マギア	300	一定时间内，自身以及队友魔法效果上升
		クイック	300	一定时间内，自身以及队友移动速度上升
		ハイディング	400	减少敌方对自身的仇恨值
		バトルシャウト	350	增加敌方对自身的仇恨值
		ホロウ・ボディ	350	一定时间内完全隐身。进行移动以外的行动时，效果会马上消失
		サ―チャ―	100	在地图中标记出所有宝箱的位置，但无法辨认宝箱怪
	回复魔法	ファ―スト・エイド	150	回复自身HP
		ヒ―ル	450	回复自身与队友的HP
		リフレッシュ	1500	大量回复自身与队友的HP
		リザレクション	800	复活一定范围内死亡的队友
		リヴァイヴ	800	当自己死亡时自动复活一次
		キュア	150	治愈自身的各种不利状态
		スタミナ・ブ―スト	150	自身耐力消耗减少
		リジェネレイト	150	自身HP缓慢自动回复
		マナリジェネレイト	200	自身MP回复速度上升
	使魔	ファイア・ブレス	60	控制使魔接近目标使出放射线状的火属性攻击
		アイス・ブレス	60	控制使魔接近目标使出放射线状的水属性攻击
		ウィンド・ブレス	60	控制使魔接近目标使出放射线状的风属性攻击
		サンド・ブレス	60	控制使魔接近目标使出放射线状的土属性攻击
		シャドウ・ブレス	60	控制使魔接近目标使出放射线状的暗属性攻击
		ライトニング・ブレス	60	控制使魔接近目标使出放射线状的光属性攻击
		ヒ―ル・ブレス	300	控制使魔对自身使用带有回复HP效果的吐息
		キュア・ブレス	200	控制使魔对自身使用带有消除异常状态效果的吐息
	歌	战いの歌	250	一定时间内，自身与队友的攻击力上升
		护りの歌	250	一定时间内，自身与队友的防御力上升

技能种类	分类	名称	消耗MP	效果
魔法・特技	歌	愈しの歌	250	一定时间内，自身与队友的HP回复速度上升
		加护の祈り	250	一定时间内，自身与队友的耐力消耗减少
战斗技能	–	HPアップ	–	HP最大值上升
		HPアップHG	–	HP最大值大量上升
		MPアップ	–	MP最大值上升
		MPアップHG	–	MP最大值大量上升
		武器攻击力アップ	–	增加武器的物理攻击力
		武器攻击力アップHG	–	大幅度增加武器的物理攻击力
		防御力アップ	–	减少敌方物理攻击导致的伤害
		防御力アップHG	–	大幅度减少敌方物理攻击导致的伤害
		魔法效果アップ	–	增加魔法攻击的攻击力
		魔法效果アップHG	–	大幅度增加魔法攻击的攻击力
		魔法防御力アップ	–	减少敌方魔法攻击导致的伤害
		魔法防御力アップHG	–	大幅度减少敌方魔法攻击导致的伤害
		状态异常耐性	–	异常状态可以快速地自行恢复
		状态异常耐性HG	–	异常状态可以更加快速地自行恢复
		火属性效果アップ	–	火属性攻击力上升
		火属性效果アップHG	–	火属性攻击力大幅度上升
		水属性效果アップ	–	水属性攻击力上升
		水属性效果アップHG	–	水属性攻击力大幅度上升
		风属性效果アップ	–	风属性攻击力上升
		风属性效果アップHG	–	风属性攻击力大幅度上升
		土属性效果アップ	–	土属性攻击力上升
		土属性效果アップHG	–	土属性攻击力大幅度上升
		暗属性效果アップ	–	暗属性攻击力上升
		暗属性效果アップHG	–	暗属性攻击力大幅度上升
		圣属性效果アップ	–	圣属性攻击力上升
		圣属性效果アップHG	–	圣属性攻击力大幅度上升
		クリティカル率アップ	–	增加攻击时的会心一击几率
		クリティカル率アップHG	–	大幅度增加攻击时的会心一击几率
		ボスキラ―	–	增加对BOSS攻击产生的伤害
		ボスキラ―HG	–	大幅度增加对BOSS攻击产生的伤害
		スタミナ消费轻减	–	耐力消耗量减少
		高速咏唱	–	减少魔法咏唱所需时间
		状态异常发生强化	–	增加对目标的异常状态发生率
		スケアクロウ	–	减少敌方对自身的仇恨值上升率
		スケ―プゴ―ト	–	增加敌方对自身的仇恨值上升率
		レアドロップ	–	增加打倒敌人时的珍稀道具掉落几率
		レアドロップHG	–	大幅度增加打倒敌人时的珍稀道具掉落几率
被动技能	–	HPアップ	–	HP最大值上升
		MPアップ	–	MP最大值上升
		攻击力アップ	–	增加攻击力
		防御力アップ	–	减少敌方物理攻击的伤害
		魔法效果アップ	–	增加魔法攻击的攻击力
		魔法防御力アップ	–	减少敌方魔法攻击导致的伤害
		火属性耐性アップ	–	火属性攻击力上升
		水属性攻击力アップ	–	水属性攻击力上升
		风属性攻击力アップ	–	风属性攻击力上升
		土属性攻击力アップ	–	土属性攻击力上升
		暗属性攻击力アップ	–	暗属性攻击力上升
		圣属性攻击力アップ	–	圣属性攻击力上升
		火属性耐性アップ	–	火属性防御力上升
		水属性耐性アップ	–	水属性防御力上升
		风属性耐性アップ	–	风属性防御力上升
		土属性耐性アップ	–	土属性防御力上升
		暗属性耐性アップ	–	暗属性防御力上升
		圣属性耐性アップ	–	圣属性防御力上升
		UR中攻击力アップ	–	团队共鸣时增加攻击力
		UR中防御力アップ	–	团队共鸣时减少敌方物理攻击的伤害
		UR中魔法效果アップ	–	团队共鸣时增加各种魔法的效果
		UR中クリティカル率アップ	–	团队共鸣时会心一击率增加
		UR中テイミング能力アップ	–	团队共鸣时各种使魔技能效果增加
		UR中スタミナ消费轻减	–	团队共鸣时耐力消耗量减少
		UR中状态异常发生强化	–	团队共鸣时增加对目标的异常状态发生率
		片手剑ダメ―ジアップ	–	增加单手剑的攻击力
		片手剑マスタ―	–	大幅度增加单手剑的攻击力
		二刀流ダメ―ジアップ	–	增加二刀流的攻击力

技能种类	分类	名称	消耗MP	效果
被动技能	–	二刀流マスター	–	大幅度增加二刀流的攻击力
		短剑ダメージアップ	–	增加短剑的攻击力
		短剑マスター	–	大幅度增加短剑的攻击力
		细剑ダメージアップ	–	增加细剑的攻击力
		细剑マスター	–	大幅度增加细剑的攻击力
		两手剑ダメージアップ	–	增加双手剑的攻击力
		两手剑マスター	–	大幅度增加双手剑的攻击力
		片手棍ダメージアップ	–	增加单手棍的攻击力
		片手棍マスター	–	大幅度增加单手棍的攻击力
		刀ダメージアップ	–	增加日本刀的攻击力
		刀マスター	–	大幅度增加日本刀的攻击力
		ナックルダメージアップ	–	增加拳套的攻击力
		ナックルマスター	–	大幅度增加拳套的攻击力
		两手斧ダメージアップ	–	增加双手斧的攻击力
		两手斧マスター	–	大幅度增加双手斧的攻击力
		枪ダメージアップ	–	增加长枪的攻击力
		枪マスター	–	大幅度增加长枪的攻击力
		弓ダメージアップ	–	增加弓的攻击力
		弓マスター	–	大幅度增加弓的攻击力
武器技	单手剑	シャープネイル	300	带微幅前进的三连横斩
		レイジスパイク	400	带有高速突进的突刺攻击
		ホリゾンタル・スクエア	800	对目标发动可以卷入周围敌人的正方形移动斩后，再加以大范围追击斩
		ヴォーパル・ストライク	1000	对目标进行高速突进后，施展强力的一击
		ノヴァ・アセンション	1500	单手剑最强剑技，激烈的连续斩之后进行强力突刺的10连击
		OSS：マザーズロザリオ	1500	以描绘十字架的轨迹连续突刺后追加对中央位置强力一击的10连击
	二刀流	ゲイル・スライサー	300	一边前进一边使出连续斩
		エンド・リボルバー	400	用二刀流使出的回旋斩
		スペキュラー・クロス	800	反击技。仅对敌方的直接攻击有效（非远程以及魔法攻击），威力极高
		スターバースト・ストリーム	1200	二刀流高速16连击剑技
		ジ・イクリプス	1500	二刀流最强剑技，拉近距离后使出的高速27连斩
		OSS：サウザンド・レイン	2000	从虚空召唤并高速发射无数剑雨，原本是锻冶技能，转换成了战斗剑技的OSS
	细剑	スティンガー	300	快速冲刺并使出突刺
		カドラプル・ペイン	400	斩击始动后再接3连突刺
		ピアース・テリトリー	800	向全方位发动无数超高速突刺的大范围攻击
		シューティングスター	1200	配合突进的力量，发动无比强烈的单发突刺攻击
		スタースプラッシュ	1500	细剑最强剑技，如同舞蹈一样优美的8连击
		OSS：マザーズロザリオ	1500	以描绘十字架的轨迹连续突刺后追加对中央位置强力一击的10连击
	日本刀	辻风	300	高威力单发斜上斩
		绯扇	400	微幅前进并进行3连斩
		胧月夜	800	大范围的连击剑技
		残月	1200	挥刀砍出冲击波
		罗生门	1500	日本刀最强剑技，发动怒涛一般的连击
		OSS：テュールの只腕	2000	超大范围、超高攻击力的单发气刃横斩
	短剑	ファッドエッジ	300	快速4连击
		クイック・スロー	400	发生快、射程短的高威力单发飞行道具攻击
		ラピッド・バイト	800	高速突进，向复数目标进行斩击
		アクセル・レイド	1000	高速挥动轻快的刀身，进行8连斩击
		ライトニング・リッパー	1500	短剑最强剑技，以不同角度对目标进行高速连续斩
	双手剑	アバランシュ	300	大力斩击的剑技
		サイクロン	400	大范围回旋斩
		ホロウ・シルエット	800	反击技。仅对敌方的直接攻击有效（非远程以及魔法攻击），威力极高
		フュリアス・デストロイヤー	1200	强力的大剑连击剑技
		レイ・ブランディッシュ	1500	双手剑最强剑技，猛烈的连斩后施以强烈的突刺
	拳套	ビート・アッパー	300	反击技。仅对敌方的直接攻击有效（非远程以及魔法攻击）

技能种类	分类	名称	消耗MP	效果
武器技	拳套	スマッシュ・ナックル	400	突进后施以强烈的一击
		サージ・テラフィスト	800	注入斗气的强烈气功弹
		ダービュランス・ラッシュ	1200	冲入目标怀中使出怒涛的强烈7连击
		デッドリー・ブロウ	1500	拳套最强技能，超大攻击力的全力一击
	双手斧	ワールウインド	300	大范围的回旋斩
		ランバー・ジャック	400	反击技。仅对敌方的直接攻击有效（非远程以及魔法攻击）
		ラウンドトリプル・スラッシュ	800	大威力3连斩攻击
		カタパルト・トマホーク	1000	对目标投掷战斧
		グラビティ・インパクト	1500	双手斧最强技能，卷入周围的敌人并粉碎的强烈一击
	单手棍	レイジ・ブロウ	300	对前方进行连击的招式
		パワー・ストライク	400	对前方砸地产生小范围冲击波，发生慢，威力高
		アサルト・タイプ	800	小跳后注入全力的一击
		ライオット・スマッシュ	1000	注入全身力量的强力一击
		アダマン・ブレイカー	1500	单手棍最强技能，发动高威力单发攻击
	长枪	トリプル・スラスト	300	一边前进一边使出3连突刺
		スピン・スラッシュ	400	举起长枪旋转后乘势挥下的大范围招式
		ワイルド・ツイスター	800	高速旋转长枪的全方位攻击
		ブラスト・スピア	1200	对目标投掷长枪
		フェイタル・スラスト	1500	长枪最强技能，进行高速突进后对目标施放无比强力的一击
	弓	ワイド・ショット	300	向前方扇形发射复数箭矢
		ヘイル・バレット	400	发射单发带追尾效果的箭矢
		スターダスト・エクサ	800	从目标头上降下箭雨，可以越过墙壁攻击
		マルチプル・チェイサー	1200	连续发射多发追尾效果的箭矢，可复数锁定
		ストライク・ノヴァ	1500	发射带贯通效果的多段照射光束



zxp

PSV游戏集锦

第3次超级机器人大战Z 天狱篇
战国无双4-Ⅱ
刀剑神域 失落之歌
噬神者2 狂怒解放
数码宝贝物语 电脑侦探
海贼无双3
影牢 另一位公主
再见 海腹川背 散
东京新世录 巴别塔行动
苍翼默示录 刻之幻影 扩张版
苍翼异闻录 失落的记忆
不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 幸运之塔与命运骰子
英雄传说 空之轨迹FC 进化版
死在迷宫的地下





第3次超级机器人大战Z 天狱篇



战国无双4-Ⅱ


噬神者2 狂怒解放


数码宝贝物语 电脑侦探


海贼无双3



苍翼异闻录 失落的记忆


东京新世录 巴别塔行动


苍翼默示录 刻之幻影 扩张版



再见 海腹川背 散


英雄传说 空之轨迹FC 进化版

THE LEGEND OF HEROES
空の軌跡FC
Evolution
ソラノキセキFC エヴォリューション

zxp

PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.13

Vita 企划

破晓十一年

PS 系主机国行化全面回顾

Vita 攻略

高达破坏者 2
战国无双 编年史 3
噬神者 2 狂怒解放
数码宝贝物语 电脑侦探
刀剑神域 失落之歌
第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇

Vita 动态

PS+ 俱乐部
DLC 天国

Vita 劲作

不朽之刃
迈阿密热线 2 空号
遥远的时空中 6
战极姬 5 斩断战祸的霸王系谱
地球防卫军 2 携带版 V2



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
PSV 专辑 13 光盘定价：35 元
本手册随盘附赠不能单独销售